

TNT 2, Savage 4 – Pentium III 550, Celeron 466 tesztek



A CD-ROM
MELLÉKLETEN:
Quake 3
Braveheart
KIPRÓBÁLHATÓ DEMO

1999. JÚL-AUG
MAGYAR
PC
2 CD

Nyári, összevont szám!

Need For Speed 4

Akár High Stakes, akár Road Challenge,
ez a játék eszméletlen jó

Episode I játékok

Megvizsgáltuk a Phantom Menace-t és a Racert

Discworld Noir

Terry Pratchett Korongvilágában
játszódó film noir komédia

2 CD: a megvalósult álom!

Egy CD tele játékdemókkal, a másikon előzetesek, patchek,
a szokásos segédprogram-gyűjtemény, demozóna stb.
Természetesen ismét jelentkeznek a PC-X User, és a szokásosnál
nagyobb az Olvasók rovata.

1999. július-augusztus

Ára: 1192 Ft Előfizetve: 700 Ft

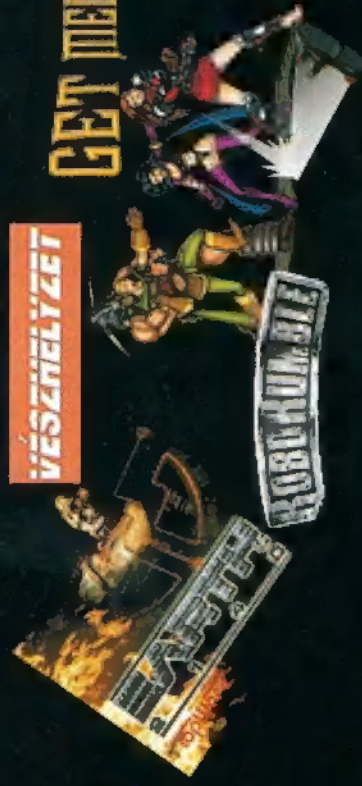


Episode I: Phantom Menace, Episode I: Racer, Discworld Noir, Mechwarrior 3, Star Trek: BOTF, Starsiege, Expendable, Baldur's Gate: TOTSC, F-22 Lightning 3, Wild Metal Country, Thrust Twist and Turn, Boss Rally

Miért érdemes nyáron is a sötét szobában ülni a strand és a napfény helyett?
AZÉRT, HOGY TÉLEN LEGYEN MIVEL JÁTSZANI!

Nyárköszöntő, esőváró akció a **Topware Interactive** magyar nyelvű játékaiból.

VÉSZHELYZET



JÖN! JÖN! JÖN!

JAGGED ALLIANCE 2.

magyar nyelvű kézikönyvvel

9.995,-



JAGGED ALLIANCE 2

RoboRumble Vészhelyzet

6.995.- ~~4.995.-~~ **2.995.-**

Earth Gold Edition Get Medieval

4.995.- ~~6.995.-~~ **2.995.-**

Topware
INTERACTIVE

TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

MONITOR

Előfizetési akció!

2000. évi probléma? Ugyan már!

Tarts velünk 2000. december 31-ig,
és az áremelkedés gondját levesszük a válladról!

Ha most újonnan előfizetsz, vagy meglévő előfizetésedet meghosszabbítod **2000. december 31-ig**, ezt még az idej, **700 Ft-os** példányonkénti áron teheted meg!

Új előfizetés esetén, szeptembertől számítva:

- negyed évre: 2100 Ft
- fél évre: 4200 Ft
- egy évre: 8400 Ft
- **2000. december 31-ig: 11200 Ft**

Az akció augusztus 31-ig tart!

A részletekről érdeklődj terjesztési irodánkon (212-0398, 322-es mellék)!



Megrendelőlap

PC-X előfizetés

- 1 évre (8400 Ft)
- 1/2 évre (4200 Ft)
- 1/4 évre (2100 Ft)
- 2000. dec. 31-ig (11200 Ft) Akció!!!**

PC-X Magazin régebbi száma CD csomaggal:

- CD csomag (5-11, 12-16 100 Ft/db)
- CD csomag (17-22, 1200 Ft/6db, 250/db)
- CD csomag (24-27, 1200 Ft/4 db, 350/db)
- PC-X Túlélőkészlet (2880 Ft)

A túlélőkészlet darabjai külön is megvásárolhatók:

- PC-X számítógépes kulcstartó (680 Ft)
- PC-X bögre (680 Ft)
- PC-X egérpad (680 Ft)
- PC-X szerszámkészlet (480 Ft)
- PC-X póló (680 Ft)

További PC-X ajándéktárgyak:

- PC-X-es CD tartó (680 Ft)
- PC-X himzett baseball sapka (1180 Ft)
- PC-X Útikalauz (2 CD + poszter 990 Ft helyett csak 800 Ft)**

Áraink az ÁFA-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák!

Nevem:

Címem:

Csekket kérek

ÁFÁS számlát kérek

Utánvétellel kérem a csomagot

Rendelésed e-mailben is feladható: pcx.terjesztes@idg.hu A fentiek személyesen is megvásárolhatóak ügyfélszolgálatunkon:

1812 Bp., Márvány u. 17. (Bejárat az Alkotás u. felől, nyitva H-P: 12.00-18.00)



Nyári szünet

Megszokhattátok már, hogy a PC-X Magazin megjelenése a tanévhez közel azonos fél-évekre tagolódik, amelyek szeptembertől decemberig, illetve januártól júliusig tartanak. Idén is egy összevont számmal zárjuk 5. lapévünket, amely ha terjedelmében nem is nagyobb, a mellékelt 2 CD, reméljük, mindenkít kárpótol. Szeptemberben pedig csapunk egy jó nagy bulit, ahol megünnepeljük az ötödik születésnapot! Készüljétek!

A rossz nyelvek szerint ilyenkor az egész szerkesztőség leutazik Hawaiiira, pedig nem! Tény, hogy egy, maximum két hétig a közélébe sem megyünk a számítógépeknek (és ezt tudom javasolni mindenkinek), de aztán szép lassan visszaszívárgunk, és nekilátunk a lap áttervezésének. Nagy terveink vannak a jövőre nézve, amelyeknek – ha minden jól megy – már szeptemberben látható jelei lesznek.

Idén elmarad a szokásos, kérdőív formájában megnyilvánuló, nem kötelező házi feladat is. Azonban ha valaki úgy érzi, hogy szívesen értekezne a PC-X-hez fűződő viszonyáról, azt egy szorgalmi dolgozat keretében küldje el címünkre. Ilyen témakörökre gondoltunk, mint ár, terjedelem, CD-k száma, tetszik/nem tetszik, ebből több kell, abból kevesebb stb. Előre is köszönjük. A legjobb dolgozatot benyújtók megfogható elismerésre is számíthatnak.

Tehát, találkozunk legközelebb szeptemberben. Addig is jó nyaralást, kellemes időtöltést, és sokkal jobb időt kívánunk, mint a mostani, amikor homokozó vödörrel merem ki a vizet a Trabantomból.

The Richfielder

CÉLPONTBAN

16 Need For Speed: High Stakes



GAMEPORT

Hotline News	6
Hidden & Dangerous	10
Harpoon 4	
Saboteur	11
Man-O-War 2	
The Sims	12
Rainbow Six: Rogue Spear	13
Re-Volt	14



Episode I: The Phantom Menace 20

Episode I: Racer 22

Discworld Noir 24

Mechwarrior 3 26

Star Trek: Birth of the Federation 28

Starsiege 30

Expendable 34

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast 36

F22 Lightning 3 38

Wild Metal Country 41





Thrust Twist and Turn	42
Boss Rally	43
Eastern Front II	44
Abe's Exoddus	46
Cheat-rovat	52

MÉLYVÍZ


54	Dr. Tracker
56	Tuning IV.
58	Office 2000
64	PIII 550, Celeron 466 teszt
66	S3 Savage 4, nVidia TNT 2 teszt
70	Szörfözni mentünk



MÁSVILÁG

Demozóna	74
X-Music	76
DVD Rovat	78
Aréna	80
Nagy Játék '99	82

TARTALOM



HTML - Továbbra is gombok
Delphi - Telefonkönyv v0:3
Cheat - Extra mennyiségű csalás
Kommunikáció - A News rendszer
Visual C++ - View nézetek megvalósítása
Demo - Environment Mapping - tükröződés
Pascal iskola - A unitokról általában és CRT unit leírás
CD írók - **CD írás** - A CD-k elmélete és a CD írás buktatói
64 bites processzorok - Intel Merced, Alpha, Sun Sparc
CPU áttekintés - A jelen és a közeljövő 32 bites processzorai



VI. Évfolyam 7-8. szám
1999. július-augusztus

Megjelenik havonta.
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó:
Bíró István
ügyvezető igazgató

Felelős szerkesztő:
Spányik Balázs (The Richfielder) • trf@idg.hu
Szerkesztő:
Samu József (Sam. Joe) • samjoe@idg.hu
Főmunkatárs:
Peller András (Pelace) • pelace@idg.hu
PC-X User szerkesztő:
Bérczi László (R4s) • pc-xuser@freemail.c3.hu
Tördelőszerkesztő:
Palotai Árpád (Malachit) • malachit@idg.hu

Reklámreferens:
Paál Szilárd (Doki) • szilard@idg.hu
Kereskedelmi iroda: 356-8691

PC-X Club Bázisparancsnok:
Almássy Ernő (Arnie) • arnie@idg.hu

Külsős munkatársak:
Bíró Dániel (El Capo) • elcapo@idg.hu
Bódy Zoltán (Godzilla) • godzi@matav.hu
Kovács Balázs (Basq) • basq@eurotrend.hu
Mánfai Tamás (Skywalker) • manfai@neu2.njszki.hu
Újhegyi Péter (Júpi) • jupi@idg.hu
PC-X User stábja • pc-xuser@freemail.c3.hu

Logóterv:
Kondákor László

Postacím:
1537 Budapest, Pf. 386.
A szerkesztőség és a Club címe:
1012 Budapest, Márvány u. 17.
(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)
A szerkesztőség e-mail címe:
pcx@idg.hu
A megrendelés e-mail címe:
pcx.terjesztes@idg.hu
Csak előfizetés – zöld szám:
06-80-200-263
Telefon:
356-0691, 356-8291, 212-0398, 214-9512
PC-X Club: 343-as mellék;
Előfizetés, hibás CD-vel kapcsolatos probléma
esetén 322-es mellék; szerkesztőség: 316-os mellék;
Telefax: 356-9773
PC-X Gamez Web oldal:
www.pcx.hu

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzügyi jelzőszámra.

OTP bankkártyával rendelkező olvasóink előfizethetnek az InterTicketnél a 266-0000 számon (hétfőtől szombatig, 9.00 és 20.00 óra között).
A lap ára 995 Ft, a negyedéves előfizetés 2100 Ft, a féléves 4200 Ft, az egyéves 8400 Ft.

Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 98.0304
HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetéseket és a CD-n található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

A mellékelt CD a PC-X Magazin térítésmentes ajándéka, önálló forgalomba nem hozható! Tartalma marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetője.



Heavy Gear II

Eredetileg 1998 karácsonyára ígérték a Heavy Gear második részét, de fejlesztési problémák miatt a megjelenés fél évet csúszott. A karácsonyi kiadás azt jelentette volna, hogy jó néhány részt ki kellett volna hagyni a játékból, mint például az űrbeli csatát és Gomorrah városát. Mivel a készítőik szerint ezek rendkívül lényegesek a sztori szempontjából, ennek kivágására nem voltak hajlandók. Az előbbi például a játék legélvezetesebb része – állítják –, hisz itt bármihez odapatadhatunk, de akár rakétákkal is közlekedhetünk. Az Activision elfogadta a fejlesztők indokait, és így csak mostanra került a CD aranylemeze, vagyis megkezdődhet a sokszorosítás. Így június 18-ától elvileg már kapható az üzletekben (persze kis hazánkban valószínűleg kicsit később, de mire ezt olvassátok, remélhetőleg már igen).

DVD-n a Baldur's Gate

Az Interplay DVD-n is megjelenteti Baldur's Gate című szerepjátékát. Az eladási listákon nagyon jól szereplő RPG feltehetően ezen a piacon is bizonyítani fog. Az eredeti, 5 CD-s kiadás állandó cserélgetéssel bosszantotta a játékosokat, mostantól viszont ettől a kellemetlenségtől megszabadulunk, hisz az egész játék kacagva felfért egyetlen DVD lemezre. Hogy Magyarországra mikor érkezik ez a verzió, sajnos, még nem tudjuk, így még árat sem tudunk mondani. Reméljük, később megjelenik a kiegészítő lemezzel megszépített DVD is, ám erről egyelőre semmi hír.



Túl a 10 millió

A Novalogic bejelentette, hogy 1998. december közepén megnyitott internetes szervere, a Novaworld túl van a tízmilliomodik játéknál. Ez nem kis részben köszönhető a legújabb repülőgép-szimulátoruknak, az F22 Lightning 3-nak, és annak, hogy a cég az első helyen volt azok között, akik támogatták a Voice-Over-Net technológiát, vagyis a hanggal történő kommunikációt a neten keresztül. A csapattagok így élőszóban adhatnak utasítást egymásnak, megszüntetve a néha fontos másodpercek elrabló gépelgetést. Mint ahogy már az E3 jelentésben is említettük, a Novalogic összes jövőben megjelenő játéka tartalmazni fogja ezt a lehetőséget.

Újabb Settlers III opciók

Róma, Egyiptom és Kína bátor népe egy emberként reszket a félelmetes ellenség eljövételétől: most már úgy tűnik, semmi sem állíthatja meg őket, szeptemberben jönnek az amazonok. A kissé állóvízre hasonlító Settlers III világa azonban nemcsak a női faj érkezésétől pezsdült fel. Elkészült végre az az értékelési rendszer, amely a lejátszott összecsapások alapján rangsorolja az online játékosokat. A hosszú hónapokon át fejlesztett és bétatesztelt rendszer meglehetősen vegyes fogadtatásra talált: egyesek tökéletesen meg voltak elégedve, mások változtatásokat javasoltak. Tény, hogy meglepő mértékben elszaporodtak a „rush”-jellegű játszmák, amelyekben a hangsúly a nép és a gazdaság felfejlesztése helyett az ellenfél minél gyorsabb legyőzése felé tolódik, így ezek 15-20 perc alatt véget is érnek. Persze, nem kötelező „liga” meccset játszani, azok számára, akik az építést részesítik előnyben, megmaradt a sima, nem pontra menő meccsek lehetősége is. Ezzel párhuzamosan két patch is megjelent a játékhoz, apróbb változtatásokkal. Az egyik legérdekesebb ezek közül, hogy a nyersanyagot ezentúl bárholnan behordják a settlerek (a lerombolt ellenséges területekről is). Részleteket lásd a <http://www.settlers3.com> címen.

1 millió SimCity 3000

Elkelt az egymilliomodik példány is a SimCity 3000-ből – jelentette be az Electronic Arts. Ez persze nem igazán lephet meg senkit, mivel megjelenés óta a Top 10-es lista folyamatos bérlője, sőt sokáig az első helyen is tanyázott. Sikerét sok mindennek köszönheti – az elődök jó hírének, a sok új ötletnek, az örök játszhatóságának, a megunhatatlanságnak –, a lényeg azonban az, hogy a SimCity sorozat eladásait már csak nagyon kevés játék közelítheti meg. Az 1989 óta töretlen siker valószínűleg folytatódni fog, hiszen közeleg a Sims, amelyről írtunk E3 beszámolóinkban (lásd: júniusi számunk), illetve egy rövid előzetest olvashattok róla e hónapban is. Ez a SimCity városok lakóinak (emberkéinek) szimulátora lesz, ahol mindennapi életüket is mi alakíthatjuk, a TV vásárlástól kezdve a fürdőszoba-berendezéséig. Ennek megjelenése karácsonyra várható.



Sevillai Szent Izidor az Internet védőszentje

Nem fogjátok elhinni, de már védőszentje is van az Internetnek! A Vatikán végül is a fenti urat hagyta jóvá. A megtisztelő címért indult San Pedro Regaldo, akit kiemelkedő navigációs képességei miatt jelöltek, Szent Tekla pedig állítólag a hozzá fohászokodók számítógépes problémáit oldja meg. A nyertes szent a nevéhez fűződő 20 kötetes szótárnak köszönheti győzelmét, mely egy kezdetleges adatbázisra emlékeztet.

Lesz Unreal Tournament demo ?!

Ha valaki elnézett a 3D Files weboldalra idén április 1-jén, meglepve láthatta a hírt, hogy megjelent az Unreal demója. Persze, csak bolondok napi beugratásról volt szó, amiben az volt a legszomorúbb, hogy már egy évvel korábban is ezzel ugratta a jó népet a site gazdája. Unreal demo nem volt, nincs, de állítólag lesz Unreal Tournament demo – szólt június közepén a bejelentés. (Őszintén bevallom, amikor először megláttam, hosszan gondolkodtam, hogy minek az apropójából próbálnak becsapni éppen. – TRf) A nyilatkozatot a fejlesztő csapat egyik tagja, James Schmaltz tette, ami reményre adhat okot. Időpontként a teljes verzió elkészültét és sokszorosításának kezdetét jelölte meg. Schmaltz szerint azért nem készült az Unrealból demo, mert a multiplayer kód optimalizálása nem készült el időre (mi van?). Minthogy az új játék nem jelenhet meg addig, amíg az Epic nem elégedett vele minden téren (azaz amíg nem optimalizálták a végletekig), ezért a demó kiadása teljesen biztos. Hát, erre már az óvodában is azt mondtuk, hisszük, ha látjuk!



Gyászolnak a Star Trek rajongók

Június 11-én, 79 éves korában, hosszú betegség után elhunyt DeForest Kelley, az eredeti sorozatban, Dr. „Bones” McCoy-t alakító színész. A Star Trek atyja, Gene Roddenberry halála után ő a második, aki eltávozott. DeForest Jackson Kelley 1920-ban született Georgiában. Eredetileg orvosnak készült, de a gazdasági válság idején a családnak nem maradt annyi pénze, hogy fizesse tanulmányait. Később a nagybátyához költözött Kaliforniába, ahol csatlakozott egy helyi színjátszó társasághoz. Itt ismerte meg későbbi feleségét, Carolyn Downingot. A filmnek a Paramount fedezte fel a második világháború alatt. Több film és TV-show után végül a Star Trek hozta meg neki az igazi sikert.



Késik a Coppermine

Az Intel hivatalosan is elismerte, hogy késik az új processzornemzedék, a 0,18 mikronos technológiát képviselő, teljes sebességű cache-el rendelkező Coppermine. Az eredetileg tervezett szeptemberi megjelenés helyett már novemberet ígérnek. A közbülső időben kijön még egy 600 MHz-es, 0,25 mikronos technológiájú PIII. Egyes elemzők szerint, itt a soha vissza nem térő alkalom az AMD-nek, hogy a várva-várt K7-el átvegye a vezetést.

S3 parádé

Több, az S3-hoz kapcsolódó hír borzolta a kedélyeket júniusban. Először felröppent, hogy a 3dfx felvásárolja a céget, ami persze komplett kacsának bizonyult. Igaz, egy éjszakán keresztül rettegetett a világ, hogy igaz-e vagy sem. Aztán pár napra a cég Support részlege e-mailben tájékoztatta a Glide Underground site tulajdonosát, hogy a Savage 3D-nél régebbi chipsetjei nem támogatják a... – és ezen a ponton hirtelen szerteágazik a történet. A Glide Underground szerint a DirectX 6-ot. Minden további Savage központú és hardware hír-site ezt már úgy vette át, hogy a DirectX 7-et. Az igazság valószínűleg az, hogy a cég egész egyszerűen nem fejleszt tovább ezeket a chipseteket (amelyek között megtalálható a teljes Trio és Virge család is). És ezzel még mindig nem volt vége! Miközben a fél világ már belebolondult abba (Sam. Joe is rácsodálkozott a dologra, hiszen ő is csak két változatról tudott, lásd tesztünk), hogy a különböző Savage4 mutációkat számon tartsa (eddig van Pro+, Pro, Pro-M+, Pro-M, GT és LT J), a hónap vége felé pletykák keltek szárnyra egy újabb kiadásról. Ez a bizonyos GX4 jelzésű típus, melyről azt suttoják, hogy 0,18 mikron technológiára épül, 10 millió háromszöget, 332 millió pixelt, 664 millió texelt nyom másodpercenként, egyébként dual rendering pipeline-nal rendelkezik, ami „magyarul” azt jelenti, hogy egy ciklus alatt csinál dual textúrázott, trilineárisan filterezett pixeleket. Plusz közvetlen DirectX 7 támogatás. Megjelenése – ha minden igaz – október, november körül várható.



Lapzárta pillanatában érkezett, és halálosan komolynak tűnik: az S3 megkezdte a tárgyalásokat a Diamond Multimediával, annak felvásárlása céljából! Mindenkinek beindulhat az agya, hogy hova vezethet ez, mi egyelőre le vagyunk döbbenve a hír hallatán.

Episode 1 tiltólistán

A LucasArts az egész világon letiltotta az Episode I játékokról készült demók terjesztését. Jogunk van arra, hogy megálljon az eszünk, hogy tépjük a hajunkat, és hogy csúnya szavakat kiabáljunk a pusztába, de ez van: az idilli körülmények között, szépen, időre megjelent két demót (Episode I: Phantom Menace, illetve Episode I: Racer) csak az a pár millió ember próbálhatja ki, akik letöltik bármelyik internet oldalról. Az a pár tízezer szerencsétlen, akinek – különösen Magyarországon – nem adatik meg, hogy Internet-elérése legyen, várnia kell, míg a cég egyezkedik a Pepsivel valami közös fellépés ügyében. Ha a helyi Pepsi nem ugrik az ötletre, akkor és csak akkor szabadítják fel a tiltás alól. Az érintett feleknek gratulálunk, az érintett áldozatoktól pedig elnézést kérünk.



Bezár a Cyrix?

A Cyrix tulajdonosa a National Semiconductor bejelentette, hogyha június 30-ig nem kap elfogadható ajánlatot a PC-s processzorok rút kiskacsájára, akkor bezárja azt, lévén a termelte bődületes veszteségeket már ő sem bírta lenyelni. A Cyrix utoljára a 387-es matematikai segédprocesszorok korában volt „nagy”, mely termék lényegesen jobb volt, mint az Intel féle koprocesszorok. Egyes pletykák szerint az AMD szívesen látná a Cyrix fejlesztőmérnökeit a saját csapatában, de az egyebekből – gyár, laboratórium – nem kér.



High Stakes helyett Road Challenge

Lapzárta után jelentette be az Electronic Arts, hogy a Need for Speed negyedik részét csak az USA-ban fogják High Stakes néven (Magas Téték) forgalomba hozni, Európában a Road Challenge (mondjuk, „Országúti Párbaj”) nevet viseli majd. Remek! Most, hogy már a lap nyomdában van, éppen időben derül ki. ☹ (Arról nem is beszélve, hogy a hónapok óta kiadott PSX verzió jó volt Európában is High Stakesnek. Tudjátok, mit mondana Obelix az Electronic Artsra? ☺ – TRF)

Mi jöhet még?

Éppen az előbb emlegett cégünk, az Electronic Arts, remek sportjátékairól (is) híres. Most kifejezetten kislányok számára készít egy műkorcsolya (!) szimulációt, Michelle Kwan Championship Figure Skating munkacímmel. Az ötlet vetekszik a Sierra-féle rodeó-szimulátorral (bull-riding). Sebaj, az EA-nak nem kell a szomszédba mennie egy kis hátborgongatásért, hiszen van nekik amerikai focijuk, szarvasvadászat, és horgász-szimulátoruk is. A jövőre nézve javasoljuk a fedett pályás ki néz magasabbra, a 300 méteres, víz alatti kalaplengetés, valamint Curling-szimulátorokat (utóbbi az a sport, ahol elhajítják a teáskannát, két idióta sikálja előtte a jeget, majd örül).

Hibák a Pentium III-ban

46 hibát tartalmaz a Pentium III, erről tanúskodik az alábbi címen fellelhető, hivatalos Intel dokumentum. Természetesen angolul van, és abszolút műszaki szakzsargonban íródott, így számunkra, földi halandók számára meglehetősen rejtélyes. A lényeg, hogy a hibák egy részét már javították, más részét javítani fogják, illetve vannak olyan hibák is, melyeket nem tartanak olyan lényegesnek, hogy javítsák őket. A processzorok tokozásáról és a jelöléséről is tartalmaz infókat a doksi, ami viszont jól jöhet egy esetleg hamisított gyanús proci azonosításához.

<ftp://download.intel.nl/design/pentiumiii/specupdt/24445304.pdf>



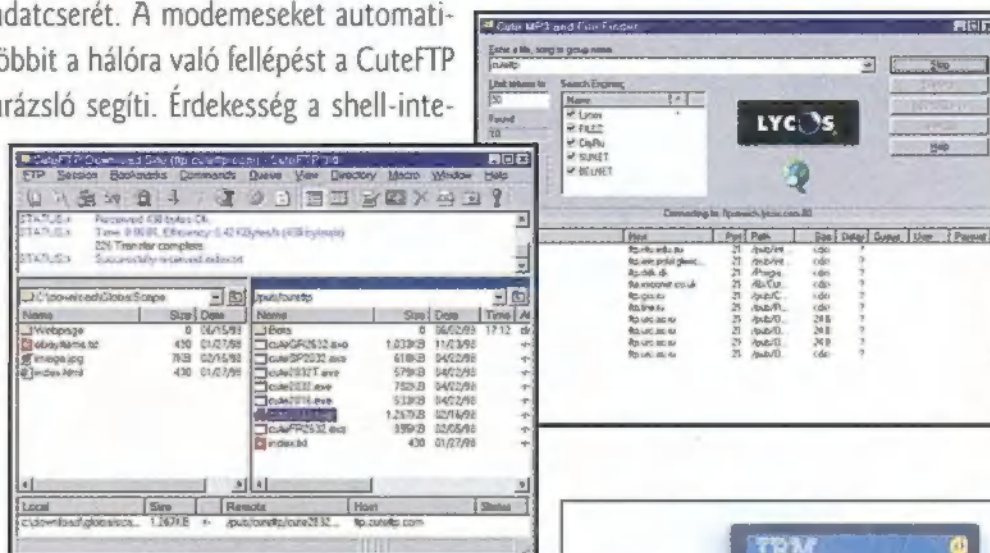
Bye-bye DIVX

Hivatalosan is bejelentették a DIVX szabvány halálát. A „bérelhető DVD, melyet nem kell visszavinni a tékába” megtekintéséhez egy speciális lejátszóra van szükség. A dolog úgy működik, hogy megveszed a lemezt, hazaviszed, a lejátszóddal az első behelyezéstől számított 48 óráig akárhányszor lejátszhatod, de ezután már csak úgy, ha a lejátszóba épített modem segítségével, újra megváltod a következő 48 óra lejátszási jogát. Ez a módszer, már a bejelentéskor is óriási felháborodást keltett.



Megjelent az új CuteFTP

A neves alkalomra új „ruhába öltöztette” a home page-ét a GlobaScape, a népszerű CuteFTP fejlesztője. A 3.0-ás verzió legfontosabb újdonságai a CuteMP3 és a File Search funkció, amely külső keresőket használva kutat a neten az általunk definiált fájlok után. A sikeres letöltést biztosítja az új letöltésvezérlő, amely képes szakadás után is újra felvenni a kapcsolatot és folytatni az adatcserét. A modemeseket automatikus hívó rutin támogatja; csak az elérendő szerver címét kell megadni, a többit a hálóra való fellépést a CuteFTP intézi. Javult a szervercímek tárolási lehetősége, a kezdőket pedig egy varázsló segíti. Érdekesség a shell-integráció (mostantól a jobb egérgomb megnyomására felbukkanó menüből lehet file-t küldeni), a teljes körű Drag-and-Drop támogatás. Úgy tűnik, hogy a többszálúságot leszámítva, kedvenc FTP-kliensünket mindennel felszerelték, amivel mostanában túlszárnyalta a konkurencia. Kiegészítve a CuteHTML szerkesztő 1.2-es verziójával (amely állítólag rendkívüli népszerűsége tett szert rövid élete alatt), és a CuteMap névre hallgató image map készítővel komplett Internet-megoldássá kezdi kinőni magát.



Merevlemez a tenyérben

Biztos ismeritek a klasszikus viccet, amikor két mérnök összefut, és az egyik azt kérdezi a másiktól, hogy „Mi van a kezében?” A klasszikus válasz, hogy „Hi-Fi torony!”, mire a slusszpoén: „Na jó, de hány darab?”. Nos, ugyanezt éreztük, amikor találkoztunk az IBM adattárolásért felelős PR menedzsereivel, ők kezünkbe nyomtak egy parányi műanyagdobozkát. Szemre Flash memóriának tűnt, pedig valójában a világ legkisebb HDD-je. Ígéretük szerint a 340MB-os kapacitás az év végére 1GB-ra fog nőni, ami finoman szólva is félelmetes. Egy jó órát beszélgettünk, és sok minden szóba jött. Így például kiderült, hogy a kis vinyót nem a hazai, hanem az ír gyárban gyártják. Itthon inkább a nagyobb kapacitású SCSI winchesterek kerülnek le a futószalagról. Elárulták, hogy minden éppen aktuális projekt mögött hat-nyolcévnyi fejlesztés áll. Döbbenetes jövőbeni technológiákról számoltak be; már most molekulák és atomok szintjén gondolkodnak, olyan tárolóeszközökről, amelyek a másodperc tört része alatt gigabájtokat átvitelére képesek. Volt szó holografikus adattárolásról, 3D-s leolvasásról, kockacukor méretű 6-8 gigabyte adat elraktározására képes tárolóról. Természetesen ezeknek már nem sok köze van a mostani értelemben vett meghajtókhoz, mozgó alkatrészek pedig alig, vagy egyáltalán nincsenek benne. A jövő gőzerővel, sok giga- és terabyte képében száguld felénk.



SZERETNÉL EGY INTEL PENTIUM III 600-AS PROCESSZOR ALAPÚ PC-T OTTHONRAI (BUTA KÉRDÉS: NANÁ, HOGY SZERETNÉL!) NYUGI, SEMMI TORVÉNYTELENT NEM KELL TENNED ÉRTE, CSUPÁN INDULNOD A PC-X MAGAZIN SZÍNEIBEN AZ ELSŐ „INTEL PENTIUM III – SENORG KUPÁN”, ÉS TERMÉSZETESEN ANNAK LENNED, AMI VAGY... A LEGJOBBNAK!!!



Részleteket majd a szeptemberi számunkban közlünk – addig ne is érdeklődj, mert a verseny még szervezés alatt van, pl. az időpontok sem véglegesek. Ott találsz majd nevezőlapot és minden részletre kiterjedő infót. Akárhol is laksz az országban, nem fogsz lemaradni semmiről, mert a kupa jön el a közeledbe. Kilenc vidéki nagyváros – Békéscsaba, Miskolc, Debrecen, Győr, Zalaegerszeg, Székesfehérvár, Pécs, Kecskemét, Szeged – után Budapesten zárul a selejtezősorozat, amelyet az országos döntő követ, ahol eldől, hogy ki **MAGYARORSZÁG LEGJOBB PC-S JÁTÉKOSA!**



Mindenképpen érdemes indulnod, hiszen nemcsak a győztesre vár KOMOLY NYEREMÉNY! Nem beszélünk a levegőbe, csak figyelj, hogy mi mindent nyerhetsz!

Az első helyezettre egy Senorg Progress PC 852 P-III 600-as számítógép vár! (Ami a lényeg a konfigurációból, Intel Pentium III 600 MHz CPU, Intel Sunriver alaplap, 128 MB SDRAM, 8.4 GB HDD, 32x CD-ROM, Sound Blaster PCI 64 hangkártya.) A második helyezetté egy Senorg Progress PC 552 Ce-500-as számítógép lesz. A harmadik helyezett Intel processzort és alaplapot vihet haza, a negyedik Intel processzort, míg az ötödik Intel alaplapot.



Hidden & Dangerous

VESZÉLYES VIDÉKEN

Pelace

Egy teljesen újonc csapat, a cseh Illusions Softworks terméke lesz a nemsokára megjelenő második világháborús akció-stratégia. A programot a TalonSoft adja ki, ami köztudottan az ultra-realisztikus és teljesen korhű stratégiai programjairól híres. Ez a szövetséges még sok kellemes percet szerezhet nekünk a jövőben.

Második világháború-szakértők egész hadserege dolgozott azon, hogy a program megfelelően szimulálja a kor kinézetét és hangulatát. Külön gondot fordítottak az egyenruhákra, a látható szerkezeteket mind eredeti tervek alapján készítették, és irdatlan mennyiségű adatot hordtak össze a játékhoz. Szinte történelemlévként is megjelenhetne.

A H&D érdekes keveréke a stratégiának és az akciónak, ebben kicsit hasonlít a Rainbow Six-re. Hangulatban pedig



a Commandos-zal vetekszik. Egy négy katonából álló szakaszt kell majd irányítanunk, akik között szabadon válto-gathatunk. Három nézetből kísérhetjük figyelemmel a történeteket, amelyek között van egy külső és egy belső nézet az akciózáshoz, és egy felülnézeti térkép, ha csak taktikailag akarjuk vezérelni az összecsapásokat. Utóbbin minden egyes katonát külön utasításokkal láthatunk el, amit ő a legjobb tudása szerint végre is próbál hajtani. A használható fegyverek is teljesen korhűek lesznek, és olyanokat találhatunk majd köztük, mint a különböző könnyű és nehéz gépfegyverek, puskák, kések, gránátok, páncéllöklök stb.

Az ellenség intelligenciájára sem lehet majd panaszkodni a készítőik ígéretei szerint. Az ellenséges katonák nemcsak megláthatnak, hanem akár hallás alapján is azonosíthatnak, és már úgy is riasztják a többieket a levadászásodra. Amikor katonáink éppen mozdulatlanul várnak parancsainkra, ők akkor is élnek a maguk kis életét, nem csak állnak a vakvilágba.

A grafikai engine a sokat mondó Insanity (Örület) névre hallgat. Olyan helyekre juthatunk el segítségével, mint Norvégia, Németországba, Olaszország, vagy a Duna kanyarulatai. A készítőik nagy gondot fordítottak



a tájak valóság-hű megalkotására, így a textúrák minőségével és színösszeállításával is sokat foglalkoztak.

Remélhetőleg a végleges programban kijavítják azokat a vektorhibákat, amik a demóban (lásd előző CD-nken!) még igen gyakran előjöttek, és akkor egy szuper programmal gazdagodhatunk nyár végén, ősz elején.

PC X

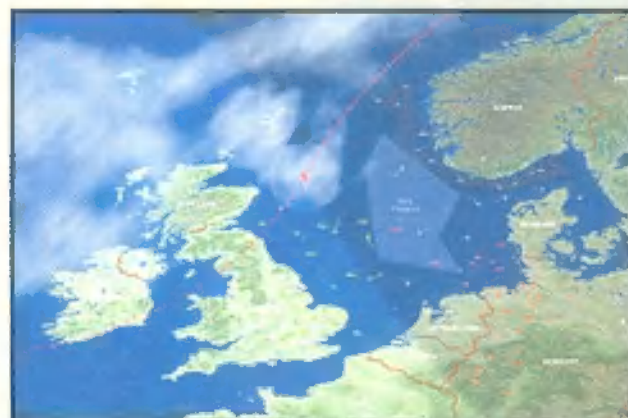
Harpoon 4

BEHAJÓZUNK

Trau

Kevés olyan játék készült eddig, amelyet aktívan használnak „komoly” fegyveres erőknél, mint kiképzési eszközt. Nos, a Harpoon-sorozat a US Navy annapolisi akadémiajának igencsak aktív taneszköze, ha jól tudom, még vizsgáznai is kell belőle...

Nem véletlenül, hiszen a világ egyik leg-tökéletesebb haditechnikai adatbázisa támogatja a játékot, amely így meglehetősen „életszagúra” sikeredett. Említhetném itt



a standard NATO-szimbólumok használatát, mellyel igencsak valós kinézetűvé varázsolhatjuk a játéktérteret. Hamarosan elkészül a sorozat legújabb, fantáziadúsán Harpoon4 névre hallgatató újszülöttje, a legnagyobb örömmre. A legfrissebb értesü-

lések szerint az első hadjárat egy 80-as évek közepén játszódó VSZ vs. NATO küzdelmet dolgoz fel, széles skáláját felvonultatva a harcoló és támogató hadihajóknak, légi egységeknek. Változást jelent azonban, hogy nem csak tengeri és légi, ha-



nem kisebb mértékben, de földi csapatokat is vezényelhetsz, pl. egy partraszállás esetén. Összesen 692 különféle hajó és repülőgép, 14 állam fegyveres erői kötelékében (elsősorban Észak-Amerika és Európa államaiból). Elképesztő mennyiség! Természetesen a bevetések térképei műholdas fényképfelvételek alapján készültek.

A legnagyobb változást a gyönyörű grafikai megjelenítés jelenti. Álomszép kinézetet kap a játék, és ha ezt az eddig megszokott korrekt adatokkal és izgalmas bevetésekkel vegyítjük, „szabadidő-veszélyes” egyveleg kerekedhet belőle!

PC X

Saboteur



A JÓ FIÚ ÚTRA KEL

Az EIDOS, úgy látszik, beleszerelmesedett a külső nézetű 3D-s akciójátékok gyártásába. A Tomb Raider sorozatot senkinek nem kell bemutatni (készül a 4. rész), a nemsokára megjelenő, másik programot pedig már lassan egy éve ígérik. Ráadásul egy régi, szuper Spectromos és C64-es játék alapjaira épül.

A készítők ■ Lara Croft-típus ellenére komoly sztorit ígérnek, hogy lehessen azonosulni a főszereplő nindzsával, Shinnel. A gonosz G.E.N.E. Corporation megölte ■ nagyapját és elrabolta nővérét, amit egy vérbeli harcos természetesen nem nézhet tétlenül, és elindul bosszút állni. Kalandjainkra elkísér még egy óriási, Shiro nevezetű kutya is, aki az oldalunkon fog harcolni, de a navigációban és a veszélyek előrejelzésében is nagy segítségünkre lehet majd. Az ő irányítását nem lehet átvenni, ezt minden esetben ■ számítógép végzi, de utasításokat adhatunk neki, például bizonyos tárgyak megszerzésére, vagy rejtvények megoldására. Kettőjükön kívül még vagy 30 karakter szerepel ■ játékban, mindegyik a maga sajátos kinézetével, mozgáskultúrájával és harcmódorával.

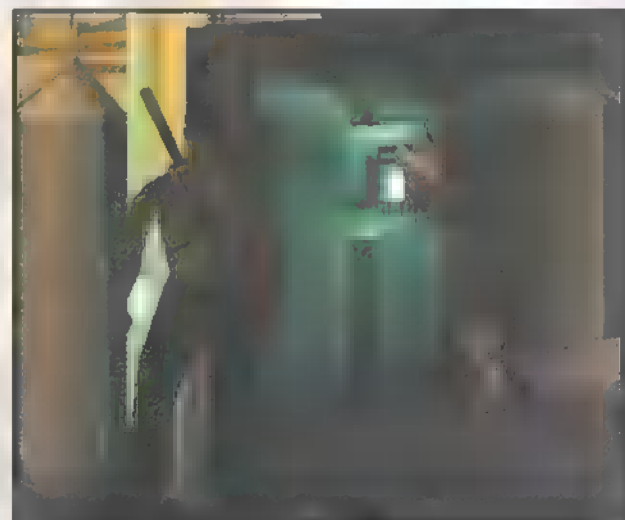


A készítők szerint ez nem egy egyszerű lövöldözős, vagy harcolós játék lesz, de nem is tiszta kaland az egész. A harc több eszközzel is történhet: ököllel, karddal, lőfegyverekkel és még sok egyéb mással, ami út közben kezünkbe akad. Különösen izgalmasan hangzik, hogy az

Pelace

ellenfelek tanulnak a stílusunkból, és annak megfelelően alakítják a védelmi stratégiájukat. Harc közben a karakterünk automatikusan a hozzá legközelebb eső ellenfélnek esik majd neki, ami így elsöre elég rosszul hangzik, mert lehet, hogy egy hátrébb álló sokkal erősebb, és azt kéne először eliminálni, de az automatikus célkövetés miatt erre nem lesz lehetőség. Remélem ez csak a közelharcú fegyvereknél lesz így, különben óriási bukás fenyeget. Karácsony környékén majd kiderül.

PC X



Man-O-War 2

VITORLÁT FEL!

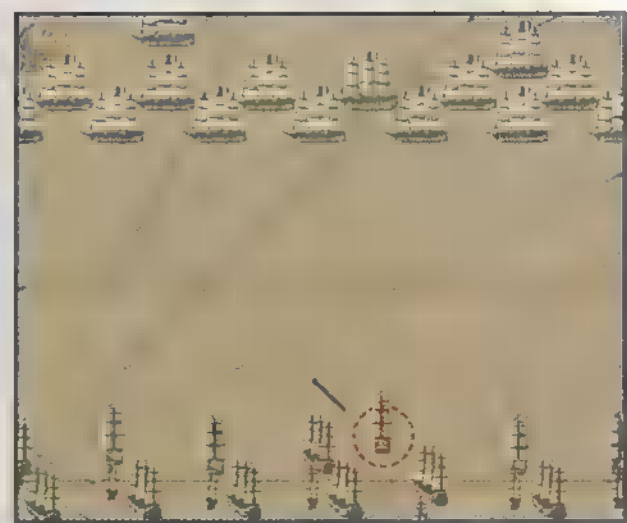
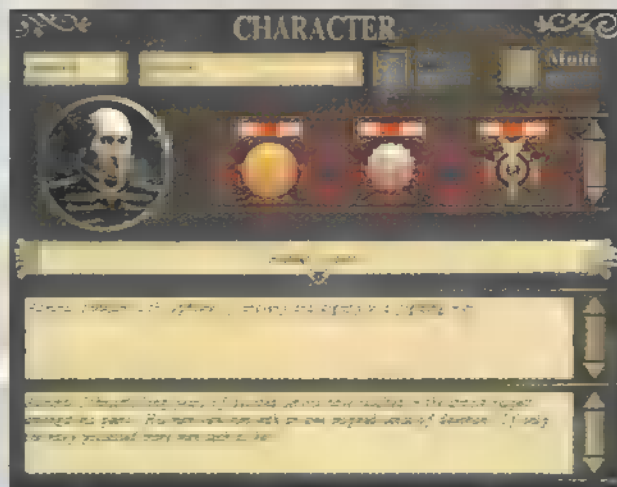
Doki

Sok idő eltelt már az első rész óta, de szerencsére a kalandok újra folytatódnak. Már csak keveset kell aludnunk ahhoz, hogy vízre szállva is bizonyítsuk rátermettségünket.

Már-már kezdtem feladni a reményt, hogy valaha is viszontlátom egyik régi kedvencemet. Szerencsére a készítők másképpen gondolták, egészen pontosan úgy, hogy a jóból soha nem lehet elég. A Man-O-War 2 ráadásul valóban jó folytatásnak ígérkezik. A struktúra szerint 3 különböző karakter személyében tetszeleghetünk. Egyszerű kapitányként first-person shooter nézetből vehetünk részt a támadások irányításában. A választott hajó 4 irányból 5 különböző tűzerejű töltettel képes a kisebb és nagyobb hatótávolságra lévő ellenfelek hajóit a mélyre küldeni. Persze nekünk sem árt résen lenni, találat esetén a mentőcsónakból irányíthatjuk tovább a támadásunkat, illetve várakoznunk kell, ameddig egy baráti hajó fel nem vesz fedélze-

tére. Mozoghatunk jobbra-balra, valamint körbenézhetünk 360 fokban is, így nagyon rövid idő alatt átláthatjuk ■ helyzetet.

Sokkal jobban járunk azonban, ha nem kapitányként, hanem tábornokként több hajót is ve-



zénylünk. Minden csapatmozgást mi magunk tervezhetünk meg, aztán pedig nincs más dolgunk, mint várni a végkimenetelt. Ha hajóhadat akarunk irányítani, arra is van lehetőségünk a harmadik karakterrel, aki egy még magasabb rangú személy. Gigászi összecsapásokban vehetünk részt, kis gyakorlás után nem is kis sikerrel.

A remek tulajdonságokkal felvértezett kis program hangulata nagyon jó, és ez ritkaságszámba megy. Ehhez pedig csak hab ■ tortán, hogy 30-nál több, jól felépített küldetést is választhatunk, sőt, akár újabbakat is kreálhatunk. Egyedüli gyenge pontja a grafika lehet, ezt viszont kárpótolja ■ már említett hangulat és az alacsony (PI20) gépigény. Mindenki a fedélzetre !

PC X



The Sims

OTTHON, ÉDES OTTHON

Doki

A sztorit bizonyára már sokan ismeritek: Will Wrigt éppen otthon üldögélt és kedvenc pizzáját majszolgatta, amikor is rádöbbsent, hogy soha, de soha nem lehet saját városának polgármestere. Ez a tény lesújtotta, később pedig arra sarkallta, hogy alig egy év leforgása alatt valóra váltsa dédelgetett álmát: megalkotta a SimCityt. És az azóta eltelt 10 év során tehették ezt már több mint 5 millióan szerte a világban – hála neki. És a sikertörténet gyaníthatóan csak most kezdődik...

Ezzel nem kellett újabb pizza az ötlethez, az ihletet a népbutítás egyik legújabb eszköze, a tamagochi szolgáltatotta. Igazán nagy feladat és kihívás fejleszteni városunkat a végsőkéig, dacolva bűnözéssel, szennyezéssel, és megannyi elképzelhető külső behatással, de talán ennél is nagyobb feladat lehet a szürke városlakó emberek szerepében tetszelegni. A megszállott Sim-sorozat rajongók már sejtik: valami nagy dolog van készülőben, ami ismét számtalan álmatlan éjszakát fog okozni majd. A játék eredetileg egyetlen ember életének teljes irányítását kínálta volna, de a feladat egy háztartás ellátása, fejlesztése, azaz működtetése lesz.

Hasonlóan a Sim játékokhoz, a sikert garantáló „nyitott-vég” megmarad, azaz a játéknak nem lesz konkrét, meghatározott vége. Ezzel szemben nagyon is értelmes és leleményes célja van, amelyet talán mindennapi életünkben is jól ismerhetünk: az erkölcsi és gazdasági siker, a gyarapodás, a jólét megteremtése. Ennek érdekében tudnunk kell az összefüggéseket. Minden nap rendszeren be kell járnunk dolgozni munkahelyünkre, ehhez viszont nem szabad előző este sokáig TV-t néznünk. Nem árt takarítanunk sem, elvégezni a házimunkát, a bevásárlást, gondoskodni a családról. Mindenkivel beszélgethetünk is, az adott témát mi magunk választhatjuk ki egy menüből, amely a fejkénel jelenik meg. Persze megeshet, hogy a be-

szélgetőpartner nem akar erről beszélgetni, és dühösen távozik. Ilyenkor nem árt kibékülni, és más témát keresni, a jó hangulat miatt. El kell dönteni, hogyan használjuk ki időnket. Vacsorázunk magunkban a TV előtt, vagy áthívjuk a szomszédot, esetleg barátokat. Be kell osztani a pénzt is a vásárlásoknál, mivel a család is egy gazdasági egység, amely veszteséggel nem tartható fent. Meg kell tartani állásunkat, pozíciónkat, sőt, növelni a jólétet, új bútorokat, autót, akár lakást vásárolni.

Cél tehát van bőven, és ezekhez sok-sok akadály is párosul. De aki az élet iskolájában megfelelő jeggyel büszkélkedhet, annak nem jelenthet nagy problémát a siker. Sőt: a játék sok-sok embernek ad lehetőséget arra, hogy változtasson azon, amiket az életben eddig esetleg elmulasztott. Az idióta kis műanyag szerkezettől pedig alapvető dolgok választják el, hiszen itt nincs időfüggőség. Nem kell mindennap feltétlenül játszani (bár úgyis fogunk ☺), az élet a játék elindításával kezdődik vagy folytatódik, és kilépkor – értelemszerűen – megáll. Persze

játékon belül már más a helyzet, mindenre figyel-nünk kell, az idő múlása ugyanis az életünket befolyásolja. Helyesen kell dönteni, hogy mikor eszünk, vásárolunk, eleget dolgozunk-e, mi történik a többiekkel stb. Minden annyira reális, hogy hosszú étkezéskihagyás után felkereshetjük a „New Game” opciót.

A grafikát és a hangokat illetően csak jót mondhatunk, és nem nehéz megjósolni a sikert. A Sim sorozat az első résztől kezdve, és most is egy olyan szituációt kínál, ahol nem könnyű helyt állni, számolni kell a legváratlanabb dolgokkal is,

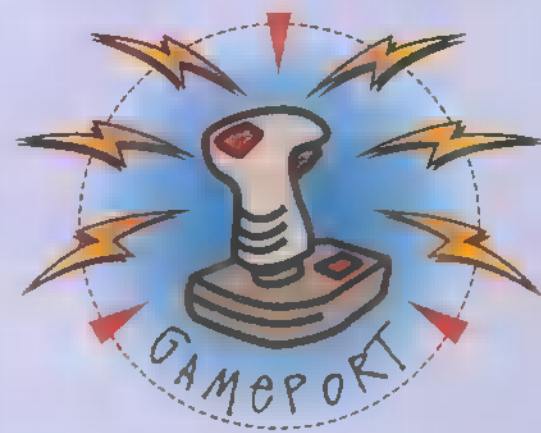


ugyanakkor képes embertömegeket a képernyők elé csalni. A körítés és a kivitelezés pedig a Maxishoz méltóan a legmagasabb szintet képviseli majd. A megjelenés már nem is oly távoli, tehát nem árt egy utolsó építkezési munkába fogni városunkban, aztán készülhetünk az újabb kalandra!

PC X



Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear



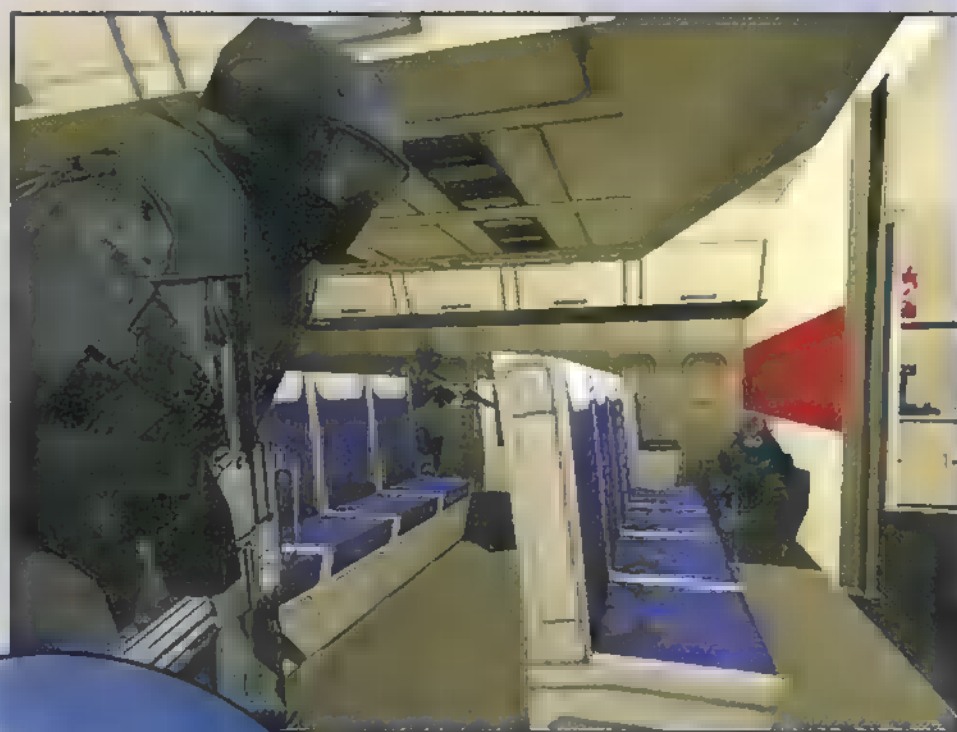
A DÁRDA CÉLBA TALÁL

Talán egy éve jelent meg a Rainbow Six nevezetű belső nézetes akcióprogram, aminek nagy újdonsága volt, hogy stratégiát is vitt az amúgy csak lövöldözős stílusba. Azóta kaptunk már egy küldetéslemez (Eagle Watch), és készül a második is, ami azonban jóval több lesz, mint csak új pályák és textúrák.

A játék menete szerencsére marad a régi, de a kinézetben sok javulást látunk. Az eredeti legjobban szidott része a grafikus engine volt, ami tele volt átlógásokkal, vektorhibákkal, de még így is az egyik legszebb és legváltozatosabb környezetet varázsolta elénk. Szerencsére a készítők is rájöttek, hogy valami nem volt rendjén, ugyanis teljesen új motort fejlesztettek, nem csak átrajzolták a régi. Az eredmény lélegzetelállítóan szép terepek, amihez képest az első rész is kismiska. Továbbá sokkal több motion-capture-rel készült animáció szerepel benne. Nyilvánosként pedig számítanunk kell reális időjárási körülményekre, mint például az eső és a hó. Olyan helyszíneken küzdhetünk majd, mint egy színház, vagy egy Boeing 747 fedélzete.

A másik terület, amely terén nagy előrelépés történt, az a csapatagok és az ellenfelek mesterséges intelligenciája. Őszintén szólva rá is fért ez a frissítés programra, mert olyan óriási hülyeségek voltak benne, hogy ha lelőted az őrzőtagot egyik tagját, a másik nyugodtan sétált tovább. Most majd a sebesült terroristák elbújnak, és lesből lövöldöznek! De ami az én fantáziámat legjobban megragadta, hogy lehetőségünk lesz

mesterlövész specialistákkal is harcba indulni a terroristák ellen, mint ahogy azt az amerikai filmekből megszokhattuk. Olyan lehetőségek is kerültek a programba, amit eddig csak a jó öreg System Shockban láttam, mégpedig, hogy anélkül nézhettünk ki a sarkon, vagy guríthattunk oda



beragadnak fordulóknál vagy létráknál, és így teljesen lemaradnak a többiektől.

Izgalmas lesz a visszajátszás funkció is, ahol mindent a legapróbb részletekig elemezhetjük majd. Így nem fordulhat elő, hogy egyszer csak valaki meghal a csoportból, utólag pedig csak találgatjuk, mi történhetett, hanem pontosan tudni fogjuk ki lőtte le és honnan. Hibáinkból is sokat tanulhatunk, a mostani misszió újratervezéséhez vagy az elkövetkező küldetésekhez.

Noha ebben a rövid cikkben felsoroltam legalább öt nagy hibát az eredeti programból, szerintem így is minden idők egyik lehangulatósabb játéka volt. És ha minden jól megy, ősszel megjelenő folytatás akár az év egyik legnagyobb durránása lehet. A várakozás mindenesetre óriási. **PC X**





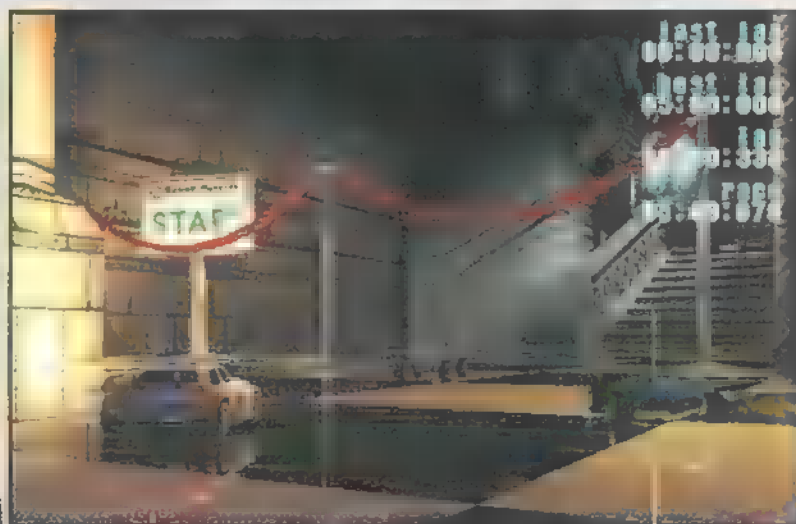
Re-Volt

LÁTOD MAMA, MINDIG ILYET SZERETTEM VOLNA

TRf

Az Acclaim helyhiány miatt kimaradt előző havi E3 összeállításunkból, ezért itt szánunk rá helyet, hogy legnagyobb durranásukat bemutassuk. Egy félelmetes grafikájú arcade autóversenyről van szó, amiben gyerekkorunk kedvenceivel, távirányítós autókkal száguldozhatunk.

Végül is, volt nekem távirányítós autóm, tudjátok az 1 bites fajta: vagy ment egyenesen, vagy ha megnyomtd a gombot, akkor rükvercelt és kanyarodott egyszerre. Két 9V-os és 4 ceruza elem hajtotta, utóbbiakat megette másfél óra alatt. Nagyon szerettem. De amire mindig vágytam, amit percekig bámultam orromat mélyen a játékbolt kirakattüvegének nyomva, az az igazi távirányítós autó volt. Előre-hátra, jobbra-balra gombokkal (esetleg kor-



zottságra jellemző példa, hogy ha ráállunk a kerti locsoló csövére, akkor kisebb lesz a nyomás, és víz-sugár nem visz olyan messzire. Vagy az utcán hagyott kosárlabdákat lehet lök-

dödni, és azok utána teljesen realiztikusan pattognak. Nem hiányozhatnak az elszórt extrák sem, amelyeket így vagy úgy felhasználhatunk egy kis előnyszerzésre. Az irányított rakétától az olajcsurgatáson és a vízzel töltött lufik hajjigálásán át ■ kugligolyóig széles ■ skála! Az ingyencék számára készül ■ beépített pályaszerkesztő! Demo a CD-n, egyelőre egyetlen pályával, és három kipróbálható autóval, de előre szólok: ■ szépségért meg kell szenvedni: egyelőre úgy tűnik, atomerőművek kel- lenek ■ futtatásához. Az év végére ígérik.

PC 36



mány-nyal)! Terepjárók, rally- és sportautók – de szerettem volna egyet!

Úgy tűnik, az Acclaim valóra váltja az álmomat, és gondolom, sokunk álmát, mégpedig nem akármilyen minőségben! A Re-Volt ugyanis egy roppant látványos autóverseny lesz, amelynek éppen vágyaink kisautói lesznek a főszereplői. Hogy tökéletes legyen az élmény, a fejlesztők gondoskodtak a realiztikus, csodálatos környezetről, a hibátlanul modellezett fizikáról és a jellegzetes zümmögős hangokról. Tény: 28 különböző típusú, formájú, sebességű autó, 14 pálya, amely 7 olyan közismert alaphelyszínre épül, mint egy múzeum, egy szupermarket, a szomszédos utca, egy botanikus kert vagy éppen egy játékbolt, 5 különböző játékmód, multiplayer max. 12 játékos számára, és erre 4 további aréna, és még rengeteg más van a kínálatban. A kidolgo-



CD GALAXIS

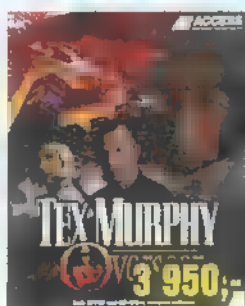
A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!
Folyamatosan frissülő kínálat, izgalmas akciók!

2 Good To Be True	5 950
[Caesar 2, Nascar Racing 2, Ulti- Soccer Man. 2, Earthsiege 2, Ultra Pinball 2, Print Artist 4]	
Age Of Empires Gold	11 950
Aliens ■ Predator*	9 950
Alpha Centauri	9 950
Baldur's ■	7 950
Baldur's Gate Mission	6 950
Biggest Names	7 950
[Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed ■ SE, Nuclear Strike, City 2000, Theme Hospital]	
Biggest ■ 2	JÖN
Blackstone Chronicles	7 950
Caesar 3	9 950
Capitalism ■	■ ■ ■
Carmageddon 2	4 950
Champ. Manager 3	■ ■ ■
Civilizat.: Call To Power	9 950
Close Combat 3	13 950
Colin McRae Rally	7 950
Commandos BtCoD	6 950
Conflict Freespace	3 950
Dark Omen + DL 2	2 950
DeathKaz	7 950
Deer Avanger	6 950
Deer Hunter 2	6 950
Delta Force	7 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	2 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dune 2000	4 950
Dune 2000 + Red Alert	7 950
Dungeon Keeper Gold	2 950
Eastern Front 2	10 950
Earth 2140 Dix	2 950
European Air War	9 950
F1 Racing	3 450
F1 Racing Monaco	■ ■ ■
F-16 Agressor	10 950
Falcon 4.0	■ ■ ■
Fallout	4 950
Fallout 2	5 950
FIFA Soccer 99	5 950
Fighter Squadron	9 950
Fleet Command*	9 950
Flying Corps	■ ■ ■
Game Commander	9 950
[irányítsd hanggal a játékokat]	
Game, Net & Match	2 950
Get Medieval	4 950
Grand Prix Legends	5 950
Great ■ Collector	5 950
Grim Fandango	10 950
GT Sports Cars Racing*	9 950
Half-Life	10 950
Harvester	2 950
Heart Of Darkness	■ ■ ■
Heroes Of M&M 3	7 950



NYÁRI ÚJDONSÁGAINKBÓL!

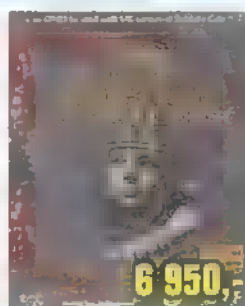
Heroes Of M&M Comp.	7 950	Pinball 2, Interstate 76, Biscworld 2,	Official F1 Racing	9 950
Imperialism	4 950	D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea]	Outlaws	4 950
Imperialism 2	■ ■ ■	Midtown Madness	Overseer	3 950
Imperium Gal. 2 Naptár	1 950	Might ■ Magic VII*	Police Quest SWAT 2	5 950
Incoming	4 950	Myst + Riven	Pro Pinball 2: Timeshock	3 950
Incubation	2 950	Myth 2: Soulbrighter	Pro Pilot 98	4 950
Industry Giant	■ ■ ■	NBA Live 99	Quest For Glory 5	7 950
Israeli Air Force	5 950	Need For Speed ■ SE	Rage Of Mages	5 950



Overseer



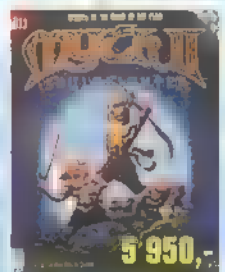
Heroes of M&M 3



Baldur's Mission



Lula The Sexy Emp.



Myth 2



Conflict Freespace



Dune 2000 + Red Alert



Unreal

Jagged Alliance 2	JÖN	Need For Speed 3	5 950	Railroad Tycoon 2	10 950
Jazz Jack Rabbit 1 + 2	4 950	Neverhood	6 950	Railroad Tycoon 2 Miss	6 950
Jazz Jack Rabbit SF	5 950	NHL Hockey-99	7 950	Red Baron 2	4 950
Joint Strike Fighter	3 950	Oddworld	■ ■ ■	Redguard (Elder Scr.)*	9 950
King's Quest 8	5 950	Oddworld 2	9 950	Requiem	9 950
Klingon Honor Guard	3 950			Resident Evil 2	9 950
Knights & Merchants	5 950			Robo Rumble	4 950
Lan. Of Lore 3	9 950			Rollercoaster Tycoon	9 950
Larry's Casino	4 950			Sanitarium	9 950
Last Express	2 950			Settlers 3	7 950
Little Big Adventure 2	3 950			Settlers ■ Mission	3 950
Lords Of Magic	4 950			Settlers 3 Gold	9 950
Lula The Sexy Empire	■ ■ ■			Seven Kingdoms AA	5 950
Lula Double Pack	7 950			Sim City 3000	10 950
Machines	9 950			Shogb M.A.D.	5 950
Magic ■ Mayhem	2 950			StarCraft	6 950
Master ■ Orion 2 + CivN	3 950			StarCraft Brood War	6 950
MegaPak 9	4 950			StarCraft Gold	11 950

(8 teljes játék: Civilization2, Pro

BÓNUSZ!

Mutasd fel ezt a hirdetést,
és már az első vásárlásodnál
megajándékozunk
a törzsvásárlói kártyánkkal!



Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móríz Zsigmond körténnél)
Telefon/Fax: 361-4061

Internet honlap: www.edgalaxis.hu
Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #
Nyívatartás: Hétfő-Péntek 10-18h

Pesten:

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térenél)
Telefon: 321-1565



CSOMAGKÜLDÉS MÁS NAPRA!

Hívj minket, hogy
akár már másnap a legjobb
játékokkal játszhas!

Telefonszámunk:

361-4061

Vagy gyere be boltjainkba,
hogy személyesen
válogathass a legjobb
játékok közül!



Need For Speed: High Stakes

SZIMULÁTORON INNEN, ARCADE-EN TÚL

Sam. Joe

A múlt hónap E3 cikkében valahol azon siránkoztunk, hogy sehol egy új ötlet, mindenhol csupa második, harmadik, sokadik rész jelenik meg. Nos igaz, hogy vannak pocsék folytatások, és vannak kiemelkedően jók. Az új NFS az utóbbiak közé tartozik. Ha ilyen randa, esős nyarunk lesz, akkor ez az a játék, amivel szívesen elvonulok majd kies lakom mélyére.

Meglepetéssel vettem tudomásul, hogy aktuális autós kedvencem folytatására nem kell az előzetesen bejelentett, év végéig várnom, hanem itt van már ■ nyár derekára. Sőt, a NFS sorozat oldalágának számító Motor City is szeptemberre várható. Nos, mikor megérkezett a béta, azt vettem észre, hogy ■ komplett gárda ott áll a hátam mögött, és drukkol ■ CD-ROM-nak, hogy guruljon már az az install, hogy végre meglássa, „Na, milyen lett!” Jelentem egybehangzó véleményünk szerint „Hűűűű!” Hirtenjében azt sem tudom, hol kezdjem a méltatást, ezért lépésről-lépésre megyek, hogy ízekre szedjem ökelmét.

Fizika

A High Stakes egyértelműen arcade és nem szimuláció, még akkor is, ha ■ fizikán sokat változtattak az előző részhez képest. A legfontosabb újdonság, hogy törnek az autók! Természetesen a törést arcade szinten kell érteni, azaz egy triplaszaltó után simán autókázol tovább, csak éppen kicsit megroggyan a tető, kipotyognak a szélvé-

dők, elalszanak a reflektorok, meggyűródnek a lemezek, illetve néhány százalékkal feljebb ugranak az autók sérüléseit reprezentáló kijelzők. Ezek a mércék ■ motor, karosszéria, felfüggesztés és ■ kormánymű állapotát mutatják. Az autót nem lehet tökéletesen tönkretenni, azaz mindent 99%-ra amortizálva is zötyöghetsz tovább, de ■ sérülések nagyon komolyan befolyásolják a viselkedését. Lenullázott felfüggesztéssel és sérült kormányművel nem csupán a kanyarokat lesz művészet bevenni, hanem a karosszéria annyira bedől, hogy lelóg az aszfaltra, látványos szikraesőt hány, és persze sérül az is. A sérült karosszéria ráhajolhat ■ kormányzott kerekekre, rombolva a felfüggesztést... Vesszitek az adást? Minden összefügg mindennel, az új fizika új vezetési módra sarkall, nem érdemes lekoccolni ■ sziklafalakat, nem túl kifizetődő azzal ■ trükkkel élni, hogy „besokalltam ■ kanyarban, de nem baj, nekiviszem az autó oldalát a falnak, ki-

csit lassulok, de egyenesbe jövök”. Nem éri meg belemenni ■ többiekkel a leszorítósdba, mert elfogy az autó, és a verseny végén az alsónemünk is rámege a javításokra – már ahol javíttatni kell, de erről bővebben majd később.

Vége ■ „meghúzom a kéziféket és máris 200 Km/h-ról 0-ra fékeződöm” viselkedésének is. A kézifék végre alkalmas arra, hogy egy élesebb kanyarban belendítsük vele a kocsit hátulját.



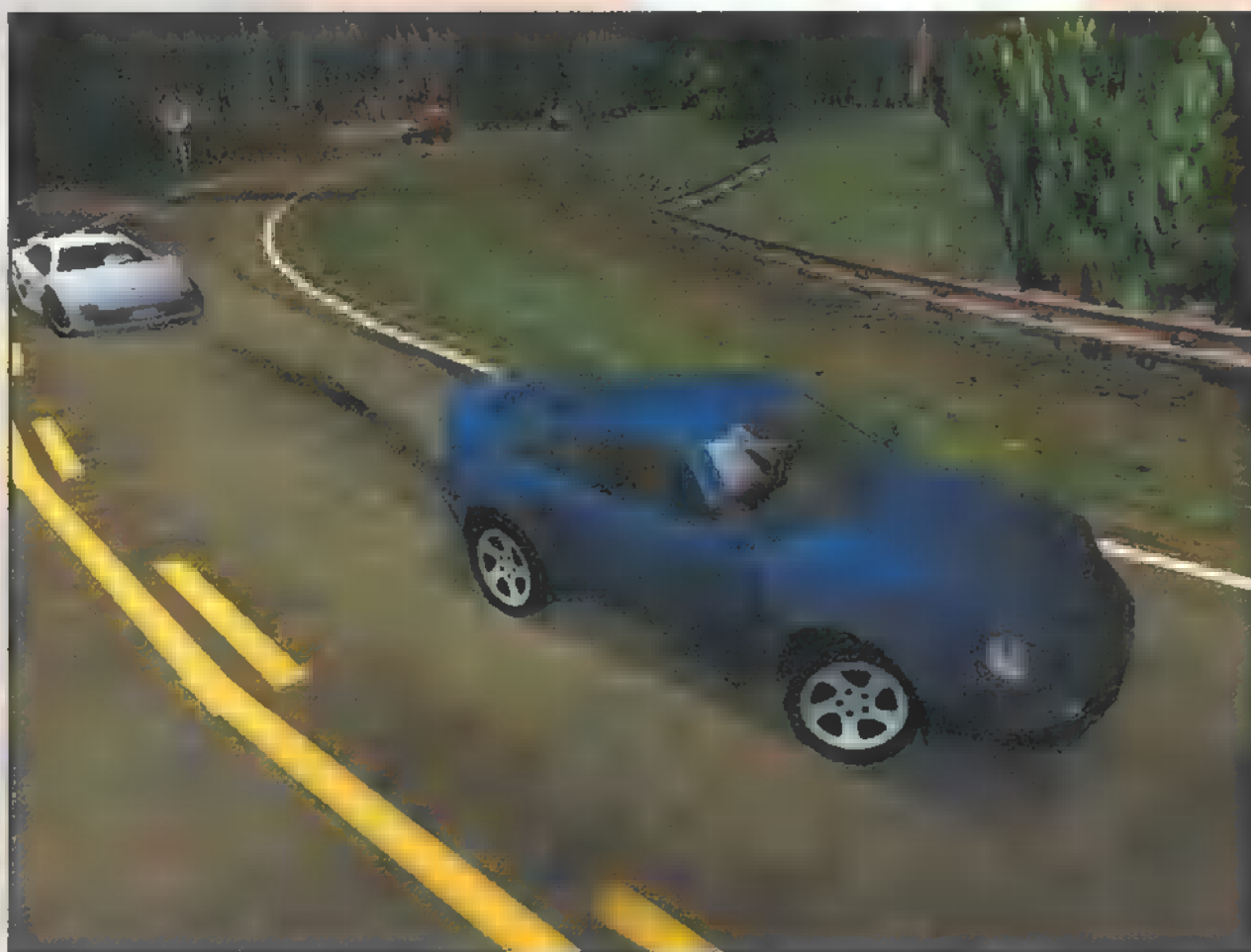
Akik szerették a NFS 3-at azért, mert remek force-feedback támogatása volt, azoknak tetszeni fog a folytatás is. Érzésem szerint változatlanul került áttemelésre az irányításért felelős szubrutin. De még véletlenül sincs szó arról, hogy ■ High Stakes uralásához elengedhetetlen egy kormány. Nekem a harmadik rész is jobban feküdt billentyűzetről, és ez így van most is. Oda akarok az egész fejtegetéssel kilukadni, hogy fejlettebb lett ■ fizika annyival, hogy a szimulátor megszállottak is érdekesnek találják, de az arcade örülteknek csak kicsivel jelentsen nagyobb kihívást.

Játékmenet

A NFS 3 megszokott játékmódjai megmaradtak. A Hot Pursuit kibővült: itt már nem csupán a megszokott szabályok szerint autózhatunk, hanem választhatunk, hogy egy megadott időt próbálunk eltölteni a pályán úgy, hogy ne kapjanak el

Hacked Stakes

A legjobb Need for Speed 3 oldalnak már elkészült a folytatása. Az új játékhoz új oldal dukál. A <http://camelot.warzone.com/hs3/stakes/> címen egyelőre túl sok látnivaló még nincs. Még ☺ Szerintem érdemes lesz ránézni időnként!





– a megtett körök száma nem érdekes. sőt egyetlen kört sem muszáj megtennünk –, vagy ■ rendelkezésünkre álló idő alatt teljesítjük a köroket, azaz lényegtelen hány cetlit gyűjtünk be, csak le tudjuk a futamot. Persze játszhatunk mindkét oldallal. A rend őreinek bőrében további új lehetőségeink vannak. Ha olyan pozícióba kerülünk járőrökcsinkkal, melyből reménytelen elcsípni az üldözötteket, akkor átvehetjük egy a pályán lévő másik rendőrautó vezetését. Természetesen annyit és akkor váltunk, ahányszor és amikor csak jólesik. Ez az újítás sokkal több esélyt ad az „élő zsaruknak” a hálós játékokban. Mi talán ha kétszer játszottunk ■ NFS 3-mal „kettő a kettő ellen” módban, mert a menekülőnek aránytalanul több esélye van a pályán kóricáló két szerencsétlen zsaruk ellen. Most ez alaposan megváltozott. A teljes gárda kint van az úton, a többi rendőrkocsit az AI vezeti, így ■ „kollégák” is beszállnak a játékba.

Nem kevésbé izgalmas az a játékmód, mely újdonság a NFS-ben, ■ karrier. Kezdő kreditjeinkből megvásárolunk egy alap autót, aztán ■ fejlődés már csak rajtunk múlik. Különböző pénzdíjazású bajnokságokon kell indulnunk, így gyűjtögetve össze a javításokhoz, fejlesztésekhez, és autócserékhez szükséges összeget. A bajnokságokon belül ■ különböző kupák üdítő változatosságával találkozhatunk. A sima verseny, Knock-Out és – amiről a játék alcíme is szól –, High Stakes. Ez utóbbin nemes egyszerűséggel az autónkat kockáztathatjuk. Ha győztünk, akkor miénk az ellenfél verdája, ha veszítettünk, akkor ő viszi a miénket. Hogy végképp ne unatkozzunk, az időjárási körülmények, a napszakok, és az, hogy milyen irányban rojúk a köroket, mind-mind váltakoznak. Az egész karrier felépítése nagyon tetszik, arra van kihe-

gyezve, hogy minél inkább megizzasszon, hogy küzdeni kelljen az új autókért, a bővítésekért, az újabb pályákért. A felhasznált fondorlatok: Az alap autóra háromszintű bővítmény vásárolható. Ha eladjuk ■ „kinőtt” járgányt, akkor csupán az autó alapárának a felét kapjuk vissza, függetlenül az extrák meglététől. Igaz, ha egy csontra lerongyolt kocsit bocsátunk áruba, akkor is ugyanannyit kapuk érte. Ahhoz, hogy High Stakes-t játszunk legalább két kocsi kell.

Semmit sem tudunk még ■ cheat kódokról, de ezt ■ játékmódot egyszerűen kár lenne csalással tönkretenni. Remek a kihívás, izgalmas, odaszögez a monitor elé. Ez kellett! Más üzemmódban az

autó „kopásának” nincs is jelentősége, csak az adott futam alatt számít a sérülés, ■ következő menetben már tiszta lappal indulunk.

Pályák

Nem számoltam meg őket, de a számuk lényegtelen, mert egyszerűen sohasem lehet belőlük elég. ☺ Az új pályák egybehangzó véleményünk szerint sokkal szebbek, de sokkal technikásabbak is, mint az előző részé. Apropos előző rész! Jó hírem van! A NFS 3 pályái benne vannak a High Stakes-ben!!!

Szomorúan tapasztaltuk, hogy a legtöbb olyan autós játék, melyben nem szabadon autózol oda ahová akarsz, legdurvább hibája, az utat szegélyező láthatatlan, végtelen magasságú fal, melyről visszapattansz, ha belefutsz, ismét felbukkan! A NFS 3 mentes volt ettől a hibától, ezért nagyon szomorú, hogy ezt „benézték” az új részben.

A legjobb – legjobb? legrosszabb! – példa erre ■ Kindiak Park. Látod, hogy melletted az út szélé-től kicsivel beljebb fák állnak, mögöttük földszáv, majd még beljebb összefüggő fasor zárja a pályát. Ez ■ NFS 3-ban egyértelműen azt jelentette, hogy tiéd a földszáv, magadnak építed, uccu! Itt ráhajtasz, és akkorát döbbersz, hogy ihajla! Vagy ott a demóban is szereplő Route Adonf. Van egy cseles bukkanó, melyről elrugaszkodva ■ levegőbe emelkedsz. Közben alattad az út egy kis ívet vesz, így gyakorlatilag a szakadék felett ugratsz át, de minden gond nélkül landolnál az úton, ha nem volna a láthatatlan fal. A többit kitaláljátok.

Meg lennék lepve, ha kiderülne, hogy az új pályákon vannak olyan komoly levágások, rejtékutak, mint ■ NFS 3-ban. Végigpróbálgattam mindent, ami annak látszott, de csak ■ láthatatlan fal jött





szembe. Csak egy-két megbúvó párhuzamos utacsát leltem. Olyanokat, mint ■ NFS 3, Hometown pályáján, az Interstate underpath-nél, az úttal párhuzamos földút – ugye már mindenki tudja, hogy hol ☺ –, található ■ Landstrasse-n és a Kindiak Park-on is. Természetesen ■ NFS 3-ból átemelt pályák rejtekútjai változatlanul megvannak.

Mesterséges intelligencia (AI)

Talán ebben javult a legtöbbet a játék. Az előző részben nem volt szokatlan, hogy a rendőrök az út menti árokban állították fel az útlezárást, ■ forgalomban résztvevő autók, ha neked jöttek, akkor meg sem próbáltak kikerülni, csak tolták, tolták a gázt. Nos, a „Yard” sokat okosodott: képesek a kanyarok után a nem belátható szakaszokon tábor verni, illetve úgy beállni ■ járőrökcsikkel, hogy ha jössz, akkor pont beléjük repülj. Ellenben „csapatjátékban” nagyon gyengék ■ srácok. Előszertettel zavarják egymást az üldözésben, imádnak egymásnak menni, de 5 BMW-vel azért még mindig jobbak, mint te egy Jaguar-ral. A forgalom békés résztvevői sem csattannak beléd vak denevér módjára. Ha az út szélén álldogálsz, akkor szép nagyívben kikerülnék. A gép vezette játékosok, meg ha lehet még rafináltabbak mint régen. Lökdösődnek, rád húzzák a kormányt, ha egy kicsúszás után próbálsz visszaevickélni, akkor a mögéd érkező levillog, ledudál, vagy úgy letol az útról, hogy nem győzől visszatálcálni!

Autók

A NFS 3 egyik legnagyobb varázsa abban volt, hogy le lehetett tölteni „home made”, illetve hiva-

talos kiegészítő autókat is. A High Stakes is tartalmaz „download car” opciót, de ■ járgányok összetettsége miatt nem hiszem, hogy néhány átfestett karosszérián kívül látunk majd igazán igényes, otthon készült autót. Miből gondolom ezt? Először is, ■ kocsiknak lett belső tere. Már nem csupán egy műszerfal napsütésben készített fotóját látod, mely éjszaka meglehetősen idétlen látványt nyújtott ■ NFS 3-ban, hanem a reflektorok bekapcsolásával ■ műszerfal fényei, a műszerek is világítanak. Ha a műszerfal mögött ülve rátenyerepsz a hátratekintés gombra, akkor látod ■ hátsó üléseket is (!), és tényleg ■ hátsó szélvédőn át tekintesz ki. Ha kívülről, hátulról nézed az autodat,

akkor látod a műszerfal felkapcsolódó fényeit, a hátsó lámpákon kívül világít még a játékos nevével viselő rendszámtábla, de ■ legfontosabb, hogy a volán mögött sofőr ül. A vezető láthatóan forgatja a volánt, tekintget erre-arra, szóval él.

Sokkal több, és jobb járőrökcsit kapunk, igazi álomautókat. A különböző országokban elterülő pályákon más és más ezek festése – Németországban a jellegzetes zöld-fehér, Angliában a szokásos fehér karosszérián oldalt végigfutó, sárga alapon pepita csík –, sőt eltérő szirénájuk hangja, tetőlámpáiknak alakja is!

Sok olyan autó felbukkan, mely az előző részekben is vezethető volt. Teljesen átértékelték a teljesítményeket és tulajdonságokat, sőt az osztályok betűjelölése is változott. Nem mindegyikkel vagyok elégedett, szerintem ■ McLaren F1, és ■ Lamborghini Diablo kifejezetten bumfordira sikerült.

A NFS 3 agyréme, miszerint Ferrarival és Mercedessel nem játszható hot pursuit, átöröklődött ■ High Stakes-be is. Megvédendő az EA-t, nem ők találták ki, hanem a két autógyártó. Van egy olyan sejtésem, hogy hamar alatt elkészül ■ problémát orvosoló törés.

A csak „civil forgalomra” szánt autók kinézete is sokat javult, megkockáztatom vannak olyan igényesek, mint ■ versenygépek. Valószínűleg azt gondolták, hogy ha már úgyis mindenki kipróbálja majd őket, a NFS 2-óta meglévő cheat kódok segítségével – fogadok itt is lesznek ilyenek –, akkor legalább nézzenek ki jól.

Grafika

Érezhető ■ javulás. Az előző számunk CD-jén lévő játszható demó nem is mutatja meg iga-



Doki folyamánya

Bármilyen meglepő, de az eddig megjelent 3 rész közül az elsőt tartottam a leghangulatosabbnak. Most érkezett el az ideje, hogy álláspontomat felülbíráljam, mert a High Stakes újra értelmet adott a száguldásnak. Hosszas, gép előtt eltöltött órák után mondhatom, hogy ez a rész is a kihagyhatatlan kategória jeles tagja. Ennek okai pedig a hangulatban keresendők. Egy izig-vérig átgondolt, kidolgozott, logikusan és alaposan megszerkesztett, felépített programról van szó, amely sokkalta többet nyújt, mint vártam. Nincs nap, hogy ne szállnék harcba egy-egy tornán, ne építsem karrierem újabb pályák, vagy konkurens versenyzők autójának megnyerésével, és leveztésként pedig eldöntöm, hogy a törvény melyik oldalán huppanok bele a sportülésekbe. A negyedik rész a választás szabadságát hordozza magával, a legmagasabb, EA-től elvárható csomagolásban. Ezért él tovább a legenda...

zán, mi van ■ játékban hiszen meglehetősen kis felbontásban fut csak, illetve néhány grafikai tuning opció hiányzik. A teljes játék ennél sokkal többet mutat. A fényhatások sokkal ütősebbek lettek. Pl. egy éjszakai pályán, az útakadály mellé kitett „fáklyák” által bevilágított környék eszetlen jól néz ki, de azért kicsi bakik megmaradtak. A NFS 3-ban megörjített, hogy a reflektorok szemből nézve fénylettek, de nem világítottak. A High Stakes reflektorai már bevilágítják az utat, de csak éjjel. Ha nappali pályán befutsz egy sötét részre – pl. Celtic Ruins „árkádjai”, vagy Route Adonf erdeje –, akkor a lámpáid nem világítják be ■ sötétet. Remélem csak a béta változat sajátja, hogy ■ „kint ülök

a motorháztetőn” nézetben egyáltalán nem tűnnek működni a reflektorok.

Nagyon zavart az előző rész, „itt állt meg a festőbrigád sörözni” típusú aszfaltfestése azaz, hogy a csíkok az úton pixelesek, cikk-cakkosan törtek voltak. A rossz hírem az, hogy ez maradt a régiben.

Ahhoz, hogy mondjuk 1024x768x32-ben tudj játszani, ahhoz kökemény gép kell. A nálunk vendégeskedő PIII 550-en, TNT-vel néha akadt egy picit ebben a felbontásban és színmélységben, de pl. 800x600x16-on már remekül elment egy 366-os Celeronon.

Nem akarom igaztalanul szapulni a látványt. Ugyanis ■ legfontosabb nem hiányzik. A száguldás érzete megvan, és talán egy autós arcade-ben ez ■ legfontosabb.

Egyebek

A Need for Speed-ek különböző részeiktől megszoktuk, hogy remekül tálalják őket. A High Stakes sem kivétel.

A menüket tanítani kellene, mindenhol jópofa apróságokkal találkozni, pl. a garázsban, az autóban ülő vezető, a kurzor után néz, ha az

■ látóterébe kerül. Imádtuk ■ NFS 3, „olyan színű lehet az autód amilyennek akarod” szolgáltatását. Ha végre jut egy kis időnk kipróbálni ■ High Stakes-t komolyabban hálón, akkor bizo-

nyos vagyok benne, hogy TRF és Emanynton majd megint infralila, szapantartókék, jajorózsaszín taligákkal mér lélektani csapást a többiekre. (Tudjátok,

■ napra lehet nézni, de erre a borzalomra...)

A rendőrök eszköztára tovább bővült. A döbbenetes álomautókat már említettem. A fejünk felett kelepelő, ■ helyzetünkről folyamatosan

CPU/RAM:	NEM VÉGLEGES
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	FORCE FFBACK
NEM CSAK A TETEK, A MERCE 15 MA GÁSKA KERULT	
ELECTRONIC ARTS	
ECOBIT KFT.	
TEL.: 351-3078	
	



pontos beszámolót adó helikopterről még nem szóltam, de ha valaki tudja, hogy hogyan lehetne az induláskor néhány föld-levegő rakétát vételezni, akkor szóljon. Kedvencünk, a szöges akadály mellé kaptak útlezáró betontömböket, melyeket ■ piszkok elfelejtenek összeszedni maguk után. Tehát ha mázlid volt, és kikerülted őket, esetleg olyan gyorsan csattantál beléjük, hogy eltoltad őket magad előtt, akkor a következő körben azok változatlanul ott állnak majd az úton, hogy alattomosan eléd vessék magukat.

A hangokat hallva feltartottuk a szavazótáblát. fűnkomanojn! (9.5) Az effektusok tutik, a frász jött rám, amikor ■ nagyon leamortizált motorú autóm elkezdett visszalövedözni a kipufogóba. A rendőrök rádióforgalmazása pályáról-pályára változik, olyan borzalom nyelvjárásokban képesek megszólalni, hogy öröm hallgatni. Nem is tudtam, hogy az a szó, hogy „Porsche”, ennyi módon hangozhat. A szókincsük is örvedetesen megnőtt, több szinonimát is ismernek egy-egy típusra.

A Need for Speed: High Stakes remek lett, valószínűleg ezzel a résszel is rengeteget fogunk játszani. Elképzelni sem tudom, hogy mit lehet majd a következő részbe még belesűriteni!



Star Wars Episode I: The Phantom Menace

INTERAKTÍV FILM-KÉPREGÉNY

El Capo

A számítógépes játék, mint marketing eszköz – szoknunk kell még ezt az érzést. A filmmel egyidőben megjelenő két feldolgozás közül ez a 3D-s kaland/akció keverék, amely a filmrajongókat és a Tomb Raider hívőket próbálja megnyerni magának. A minőségtől függetlenül, valószínűleg nem sikertelenül!

Ez az év nem semmi, talán az egyik legizgalmasabb esztendő a századunkban. Kitört és véget is ért a második világ- utáni egyik legnagyobb háború, napfogyatkozás lesz Magyarország felett, plusz gigantikus filmtörténeti esemény közeledik. Star Wars: Episode I: Baljós Árnyak – akármilyen hülyén is hangzik magyarul. Az eddig meglévő három rész teljes mértékben felforgatta a világot, egy teljes generáció gondolkodását határozta meg. Beépült az agyunkba az összes kis részlet, a fénykard párbajok, az Erő, vagy a Millennium Falcon. Ez a generáció most tükön ül, hogy végre megismerkedhessen Darth Vader, az az Anakin Skywalker életével. Nekünk még várnunk kell, de sokan látták már, főleg Amerikában, hiszen ott már bemutatták. A többség odavan érte, de van egy-két hívő, aki szerint szemét az egész. Én az előbbi csapathoz tartozom. Szerintem szenzációs, igazi Csillagok Háborúja, felkerült a kötelező „nézmények” listájára.

De valljuk be, ez ■ játék nem volt túl jó húzás. A marketingkampányt meglovagolandó, a film megjelenésével egy időben kiadni két „feldolgozást”, majd mellékelni hozzá egy levelet, hogy „Kedves újságírók, ne hasonlítsátok a Monkey

Island-hez, mi is tudjuk, hogy nem az a kategória” – hát, azért ez érdekes! (Amerikában járva a kérdéses időpontban meggyőződünk róla, hogy az utolsó fröccsöntött műanyag homokozó lapátra is

rá volt ragasztva, hogy „Episode I” – gondolom, Anakin épített homokvárakat a Tatooine-on. Mindenki pénzt remél lekasztani ■ film kapcsán, és ebben a LucasArts sem kivétel. – TRf). Na, mindegy, annyira nem rossz, csak nem ezt szoktuk meg ■ LucasArts-tól.

Az azonos című akció/kalandjáték amolyan Tomb Raider utóézés, annyi különbséggel, hogy néhány fokkal följebb van a kamera és, hogy több karaktert vezérelhetünk. Azért írtam, hogy ez egy interaktív képregény, mert a cselekménye egytől egyig a film történeti szálát követi, az eltérések mikroszkopikusak. Így helyből nem ajánlható azoknak, akik szemüket, fülüket, szájukat

befogva járkálnak szeptemberig, hogy ősszel az újdonság erejével hasson rájuk a film. Ők ne is olvassák tovább!

A történet: a Galaktikus Köztársaság adót akar kivetni a kereskedelmi útvonalakra. Ez nem tetszik a Kereskedelmi Szövetségnek, ezért blokádot von egy békés bolygó, a Naboo köré. A helyzet megoldására

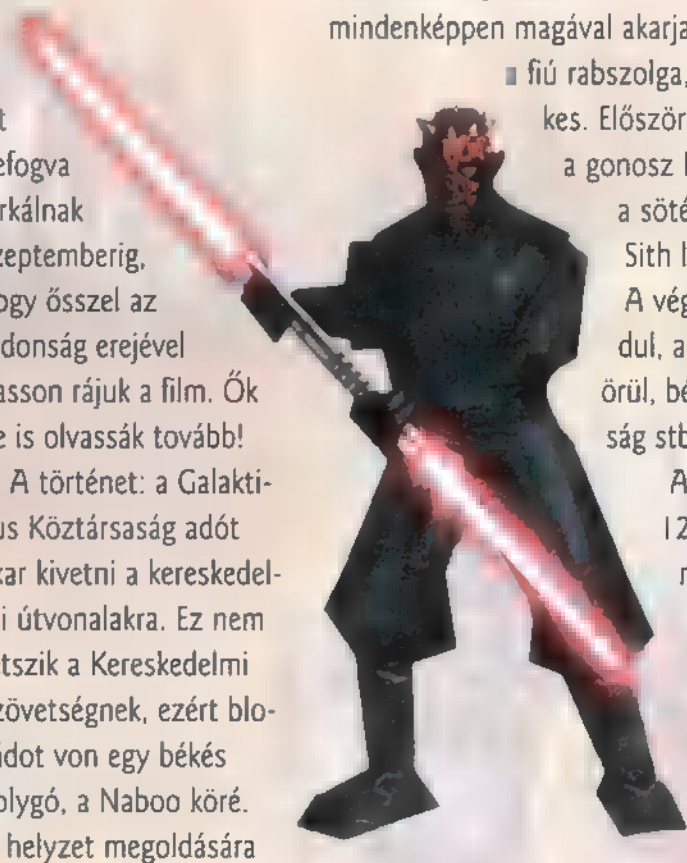
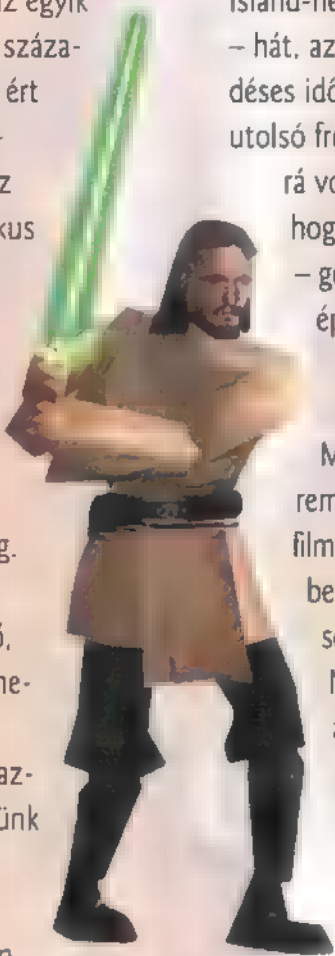
a Köztársaságot vezető Szenátus két követet küld a Szövetség zászlóshajójára. E két küldött Qui-Gon Jinn, a Jedi mester és tanítványa, az ifjú Obi-Wan Kenobi. Mikor „vendéglátók” számára kiderül, hogy a követek Jedi lovagok, meg akarják őket öletni, de azoknak természetesen sikerül elszökniük. A bolygót mindeközben a Szövetség hatalmas droid seregével megszállja. Naboo frissen



trónra jutott királynőjének, Amidalának nincs más választása, mint ■ Jedik kíséretében elmenni Coruscantra, a Köztársaság központjába segítséget kérni. A hajó útközben kényszerleszállást végez a Tatooine-on, ahol nagy segítségükre lesz egy kisiú, Anakin Skywalker. Qui-Gon-t megbabonázza, hogy mennyire a fiúval van az Erő, így mindenképpen magával akarja vinni, de mivel

■ fiú rabszolga, ez egy kissé nehézkes. Először itt találkozunk a gonosz Darth Maul-lal, aki a sötét Jedi erőt használó Sith lovagrend tagja. A végén minden jóra fordul, a jó győz, ■ bolygó örül, béke lesz és boldogság stb.

A játékban szereplő 12 pálya a cselekményből kiragadt helyszínek. Az első a Szövetségi hadihajó, ahonnan Naboo-ra kell eljutni, majd ■ mozsáron és ■ várost





körülvevő kerteken át a fővárosig, Theedig, és így tovább. Az átvezető animációk teljesen megegyeznek ■ filmben látott jelenetekkel, csak itt tényleg animáció. Sokszor nem csak egy út vezet a megoldáshoz, több mellékes szálat is megoldhatunk, pusztán pontokért, jobb esetben MediKitekért, fegyverekért, tehát érdemes megtenni ezeket ■ kerülőket. Némi pályát fűszerezi az a kikötés, hogy nem bánthatunk senkit. Ezekon ■ pályákon kell használni az ún. „Force Push”-t, az Erő Lököt, tehát amikor az Erőt felhasználva elhajthatjuk a rossz fiúkat, anélkül, hogy hozzáérnénk. Ez néhány másodpercre elkábítja ■ célszemélyt, ez alatt el lehet slisszolni mellette. Ezt a lehetőséget csak ■ két Jedi tudja használni. Néha az a feladat, hogy elkísérjünk valakit valahová. Legfontosabb ez esetben az alany teljes biztonsága. Esetleg jó taktika előremenni, és elpucolni mindenkit, akinek ferdén áll a szeme.

A játékot gazdagítja néhány kalandjátékból lopott lehetőség. Nem feltétlenül kell mindenkit halomra gyilkolni, aki szembejön. Példának okáért csere-berélhetünk, vagy beszélgethetünk velük. Utóbbi esetben jobb azonnal a lényegre térni, nem kell mindenkinek részletesen elmondani életünk történetét. Ha a másik épp készül meghalni, nem biztos, hogy még lesz ideje elmondani a lényegét, ha folyton mi beszélünk. Ha valamelyik Jedi-t irányítjuk éppen, megjelenhet a választható mondatok között egy lila betűvel írt szöveg is. Ez a „Mind Trick”, tehát a hipnotizáció. Nagyon hasznos tud lenni a gyengeelméjűekkel folytatott beszélgetésekkor.

Összesen négy karaktert irányíthatunk a játék folyamán.

Qui-Gon Jinn: egyike a legjobban kiképzett Jedi harcosoknak. Ereje és tudása ellenére nem ülhet a Jedi Tanácsban lázadó és egyedi gondolkodása miatt.

Obi-Wan Kenobi: Qui-Gon Jinn tanítványa és szövetségese. Nem érti mestere minden élőlény iránt érzett szeretetét, de amúgy hűséges har-



uralkodó, akinek gyakran egészen szokatlan ötletei támadnak egyes problémák megoldására. Gyermekkor óta az uralkodásra nevelték, így már megkoronázása előtt hatalmas népszerűségnek örvendett. Nem ■ hiúsága miatt ilyen kirívó az öltözködése: amikor nem öltözik be, észrevétlenül tud járni a nép egyszerű gyermekei között. Tisztára, mint a furfangos Mátyás király.

További karakterek egyike Anakin Skywalker, a tatooine-i gyermek, akinek Erőadta tehetsége, hogy mindent meg tud szerelni, illetve Jar Jar Binks, a kétbalkezes gungan, aki lehetőleg mindent elront maga körül, amit csak lehet.

Ellenfelekként leggyakrabban a harci droidokkal fogunk találkozni. Célozni még tudnak, védekezésük egy kissé már gyengébb: összesen az arrébb állást produkálják. Tökéletesen jó ellenük a fényszablya, ha épp valamelyik Jedivel vagyunk. Teljesen idioták a Szövetség hajójának szellőzőjében lévő takarító droidok, akik csak azért villantanak ránk az áramlövelőjükkal, mert kosznak nekünk. Súlyosan elhomályosíthatnak a Destroyerek, Ezek már pajzsgenerátorral is fel vannak szerelve, így szinte legyőzhetetlenek, vagy csak komoly veszteségek árán lehet őket „lenyomni”. A Tankok elől csak a futás jelent megmenekülést, én nem tudtam elpusztítani, ők engem annál inkább. Coruscanton a helyi őrsg jelenthet gondot, ezek fénybárdal vannak felfegyverkezve. A legnagyobb ellenerő pedig maga Darth Maul,

cos. Csak a két Jedi lo-
vag tud lézerkardot
használni.

Panaka kapitány: a nabooi Királyi Testőrség vezetője, a királynő személyes védelmezője. Kivételes ösztönei vannak, Naboo-n mindenki csak „Naboo leggyorsabb szemének” nevezi. Nehezen bízik meg másokban, főleg ha veszély leselkedik ■ királynőre.

Amidala királynő: az újonnan megválasztott

speciális Sith
dupla fénykardjával. Mint Sith nagyúr, igen képzett harcos, nála veszélyesebb ellenséget aligha talál.

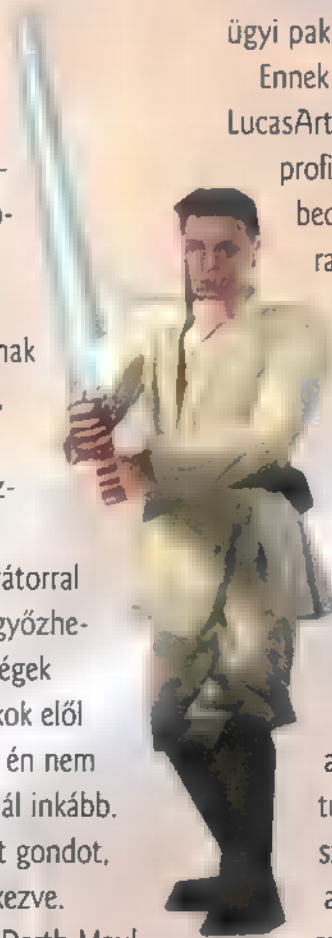
Amiről még zengenem kell, az a felszerelésünk. Mint említettem, a Jedik fénykarddal vannak felszerelve, ■ többiek alapfegyvere a pisztoly. A következő a gyorstüzelő, majd a rakétavető. Az R-65-ös energia golyókat lő ki, melyek ■ legtöbb fajta felületről visszapatannak, igen hasznos szűk helyeken. Nagy pusztító erővel rendelkezik a gránát ill. az állványon álló gépfegyver. Ez utóbbit csak helyben tudjuk használni. A további

CPU/RAM:	P166, 16 MB RAM
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	3D TÁMOGATÁS
EMELJÜK A DARK FORCES 3 JOBB ESZ	
LUCASARTS MODERN MEDIA SERVICE	
4	



fegyverek csak kábító hatásúak: gungan energia labda, droid-bénító, fénygránát. Valamint ismerős lehet a pajzs energia, kis és nagy egészségügyi pakk, kulcsok stb.

Ennek a játéknak az egyetlen mentsége, hogy LucasArts készítette. Ebből látszódik, hogy milyen profik dolgoznak ott: még így, tizednyi energia bedobással is egy teljesen használható programot tudtak elkészíteni, noha az egészen messziről érződik, hogy az egyetlen cél ■ pénzkeresés és a film reklámozása volt. Grafikailag elég jó, a játékmenet is izgalmas. Nagyon élethű tud lenni a lézerkarddal való csatározás, ahogy kivédjük a lövéseket. Ugyanakkor itt is meg kell szenvednünk a külső 3D-s nézőpont alapproblémáit: a kamerák rossz állást, ■ látótávolság korlátozottságát, ami rendkívül idegesítő tud lenni. Ezt a játékot azoknak találták ki, akiknek bűntudatuk van megnézni ■ kalóz úton beszerzett filmet; de azért szeptemberig sem akarnak várni. Így valamelyest látják is, de azért még is kell dolgozniuk érte. **PC X**





Star Wars Episode I:

Racer

AZ ERŐ NÉLKÜL ESÉLYED SINCS

Pelace

Két hónapja már írtunk néhány mondatot az új Star Wars film kapcsán készülő programokról. Mostanra megérkezett mindkettő végleges verziója, amelyeket akkor is érdemes jobban szemügyre venni, ha a film magyarországi bemutatójára még jó néhány hetet várunk kell.

A készítők a film egyetlen piciny részletéből készítettek egy egész játékot. Amennyire én tudom, a The Phantom Menace-ben csak egyetlen verseny van a Tatooine-on, amit az ifjú Skywalker, annak rendje és módja szerint, meg is nyer. Ebből született meg a programban egy erre a versenyszámra épülő galaktikus bajnokság.

Meglehetősen egyhangú lenne, ha csak a Tatooine homokja és sziklái között száguldozhatnánk, ezért az eredetin kívül még jó néhány hely-

a változatosságra nem lehet panasz. Egy-egy bolygó természetesen többször is visszatér a játék folyamán, de ilyenkor mindig más a versenytér, így ez esetben sem kell ismétlődéstől és déjá vu érzéstől tartanunk.

A bajnokság úgy zajlik, hogy van három liga, azon

legjobb járgányok természetesen nem állnak rendelkezésre. Azokat a versenyek során tudjuk megszerezni, ha ugyanis megnyerünk egy versenyt, akkor néha megkapjuk a pálya eddigi bajno-



szín került a programba. Van olyan, ahol a tengerek mélyére kell leereszkednünk, van, ahol bányagépek között repeszthetünk, esetleg a felhők fölött, egy város utcáin, vulkánok mélyén, hóesésben stb. – egy szóval

megfelelő, ún. meghívásos versenyre. Ha mindhárom ilyen meghívásos versenyt megnyertük (amihez ugye végig kell menni minden ligan – a sorrend nem fontos), akkor következik a végső összecsapás Sebulba-val, aki a filmben is a nagy ellenfél.

Többféle járművel vágathatunk neki karrierünknek, de kezdetben

belül mindegyikben 7-7 pálya, amelyeken akkor tudunk továbblépni, ha legalább a negyedik helyet megszerezük. Az utolsón már az első háromban kell lenni, és akkor mehetünk a liga szintjének

kának járgányát, a pilótával együtt. Ez utóbbinak, mármint a pilótaváltásnak nem sok jelentősége van, csak annyi az egész, hogy más karakter képében látszunk majd a versenyeken és a boltbéli vásárlásokkor. Ezek után, a futamok előtt szabadon válogathatunk a birtokunkban levő járművek között. Ezt már csak azért is érdemes néha megtenni, mert a tulajdonságaik között igen komoly eltérések vannak, ezért egy gyors és egyenesekkel teli pályán nem biztos, hogy ugyanazzal kell indulni, mint amivel az össze-vissza kanyargó versenyt könnyen megnyertük. Számos jellemző – mint pl. fordulékonyaság, gyorsulás, végsebesség, turbófeltöltő hűlési sebessége, a menet közbeni javítóreszek akkumulátorának nagysága stb. – alapján választhatjuk ki a számunkra megfelelőt. Ráadásul még a méretük is számít, hisz, mondanom sem kell, hogy egy apró járgánnyal könnyebb átférni





a hasadékokon, mint egy böhöm naggyal. Itt mindenkinek el kell gondolkodnia, vagy ki kell tapasztalnia, hogy milyen a versenystílusa és a következő pálya, és annak megfelelően választani.

A nyert pénzből különböző alkatrészekkel javíthatjuk gépünk teljesítményét. A boltban vehetünk újakat, természetesen jó drágán, vagy kimehetünk az udvaron található roncstelepre, ahol már kissé kopottak a tuningszerek, ráadásul a választék sem teljes, de sokkal olcsóbban hozzájuthatunk egy-egy modernebb darabhoz, amit aztán a versenyek után, az esetleges a javítórobotjaink helyrehoznak,

ugyanis az alkatrészek mellett akár ilyenekbe is beruházhatunk. Ezt nem árt viszonylag gyorsan megtenni, mert a későbbi pályákon elég gyakran robban majd fel ■ járgányunk, és ennek igen rossz

hatása van az alkatrészek egészségi állapotára, ennek megfelelően a teljesítményükre is. Ráadásul a robotjaink száma és javítókapacitása igencsak véges. Szerencsére, ha járművet váltunk, az alkatrészek megmaradnak (világraszóló kompatibilitás!), és az új szerzemény tulajdonságait is megfelelő mértékben növelik.



Járművünket az autóversenyekből már megszokott négy nézetből vezethetjük. Kettőnél kívülről és hátulról, az egyiknél közelebről, a másiknál távolabbról. Szerintem az utóbbi a leg-



használhatóbb, mert így érezni legjobban, hogy milyen távol vagyunk a faltól, de mégsem takarja ki a fél képernyőt a gépünk. Ezeken kívül még beülhetünk a vezetőfülkébe, vagy ki a lökhárítóra, ami mondjuk ezen ■ közlekedési eszközön meglehetősen ritka, de azért maradjunk ennél az elnevezésnél. Ez utóbbiban félelmetes élmény vezetni. Nem hiába írták rá nagy betűkkel a dobozra, hogy tapasztald meg, milyen érzés lehet 600 Mph-val (mérőöld per óra, ha valaki nem volna a tengerentúli mértékegységekben) száguldani 4 lábnyira a talajtól. Innen nézve tényleg szuper a sebességélmény.

A grafikáról csak dicsérő szavakat lehet mondani. A bolygókat bemutató rövid filmek eszméletlenül szépre sikerültek (zárójelben jegyzem meg: és nincs minden második sor kitakarva, vagyis ha a LucasArts meg tudja oldani, hogy jól kinéző és megfelelő sebességgel futó videókat alkosson, akkor mások miért nem? – tisztelet ■ kivételnek). A pályák úgyszintén, ráadásul változatosak is! A játszhatósággal sem volt gondom; az elején még könnyű, bevezető pályákat találunk, de a végére már kellően nehezek lesznek. Bár a kezelés kissé „sokgombos” lett, (fordulás, bedöntés, turbófeltöltés, turbó, javítás, csúsztatás stb.) de azért meg lehet szokni. Egy kormány vagy egy jó joystick erősen ajánlott, persze minél több gombos annál jobb! Sajnos az igazi hangulati alátámasztás majd csak szeptemberben jön, de mint verseny-játék e nélkül is nagyon jól megállja a helyét.

CPU/RAM:	P166, 32	RAM
SYSTEM:	WIN95/98	
X-TRA:	3D TÁMOGATÁS	
GYÖNYÖRŰEN ■ AZ		
EPISODE I-RE ÉPÜLŐ, FUTURISZTIKUS, „AUTOVERSENY”		
LUCASARTS		
MODERN MEDIA SERVICE		
5		



Discworld Noir

A KORONGVILÁGI SÓLYOM

Pelace

Megérkezett a harmadik Korongvilág történet, de ez most valami teljesen más. Kíméli a színeket, gátolja a lepedékképződést, tökéletesen oltja a szomjaját, és még a nehéz napokon is átsegít. Ebből ugyan nem sokat tudtál meg, de ezért van itt a cikk alatta...

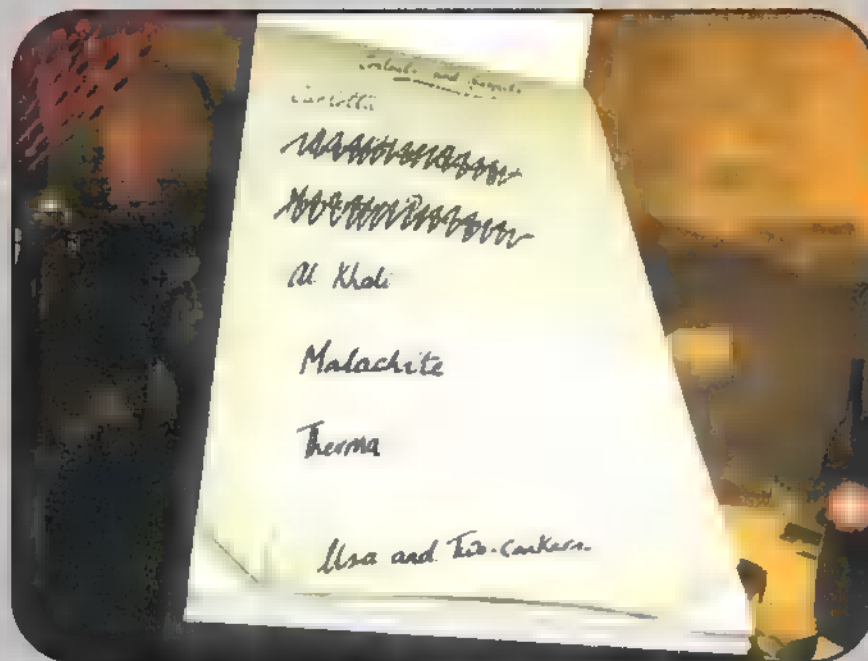
Korongvilág... Az idiotizmus fellegvára. Amióta Terry Pratchett megalkotta ezt a világot, emberek százezrei múltak ki rekeszizomgörcsben világszerte. Adott egy világ, ami még véletlenül sem gömbölyű. Dögla-pos. És négy elefánt hordozza a hátán. Akik viszont egy óriási teknőc, a Nagy A'Tuin hátán állnak. A Korong szélein vízesés zuhog a mélybe, közepén egy óriási hegy mered a bilikék égnek, ahol az istenek laknak. A tudósok kiszámították, hogy egy ilyen világ létrejöttének a valószínűsége egy milliárdhoz. A varázslók viszont kiszámították, hogy az egy milliárdhoz esélyek tízből kilencszer bejönnek.

Ezen a világon a legősibb város Ankh-Morpork, amely kétség kívül a Korong legmocskosabb települése névért vidáman harcba szállhatna. Csak az baj, hogy ez esetben nem lenne verseny, mert bármely más induló elsárgulna az irigységtől, ha meglátná Ankh-Morpork

külvárosait. És akkor még el sem jutott az igazán szép, bensőséges helyekre. Ez a város csak úgy nyüzsög a sötétebbnél is sötétebb alakoktól. Az ő megfélemezésükre alakult az Őrség, a Patricius legfőbb hadserege, akiknek feladata vé-

deni az ártatlanokat, a gazdagok vagyonát stb.

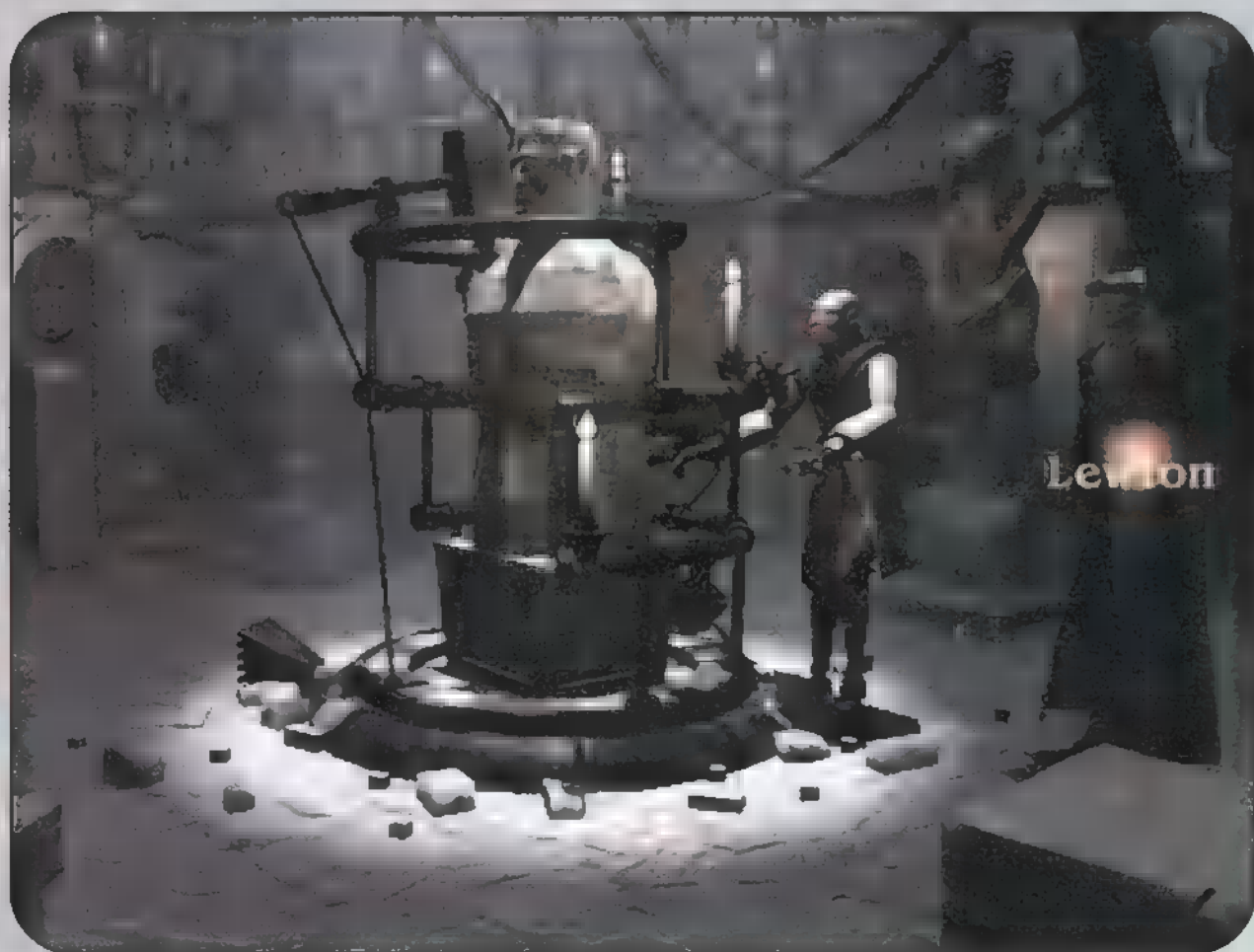
És itt van hősünk, ha nem túl erős ez szó vele kapcsolatban. Szóval itt van Lewton, aki valaha a fenti intézmény oszlopos tagja volt. Ám egy balsikerű vesztegetési ügy miatt páros lábbal kirúgták, és a valaha volt zsaruból magándetektív lett (klisé!!!), az első és jelenleg egyetlen a Korongon. Kibérelt egy irodát, természetesen üvegajtóval, amire felfestették a nevét



Bevallom féltém egy kicsit. Hogy a fenébe kerül egy kretén varázslókkal, sötétképű orgyilkosokkal, 2 és fél méteres pallosú barbárokkal, önjáró utazóládákkal teli világba egy ballonkabátos, maffia-kalapos magándetektív. Félelmeim ellenére barátunk tökéletesen illeszkedett a Korongon zajló életbe.

Akik látták a Discworld sorozat eddigi részeit, azok gyorsan felejték el az egészet, mert ez a játék teljesen más. Sehol sincs az a színes világ, amit eddig megszokhattunk. Most egy teljesen más oldaláról ismerhetjük meg a Korongot. Úgy látszik, a készítő az első két rész kiadása után kicsit sokszor nézték meg a Máltai Sólymot, vagy a Casablancát, mindenesetre ez sokkal inkább azok paródiája, mint az eddig megszokott fantáziavilágé. És a kettő mégis tökéletesen megvan egymás mellett, ugyanazzal a szereplőgárdával. Ugyanis sokan már ismerősként köszönnek vissza ránk, mondjuk inkább a könyvekből, mintsem a játékokból, de az is lehet, hogy még az utóbbiakkal is találkozni fogunk.

Azért mert paródiáról van szó, ne higgyük, hogy a játék nem hordozza magában egy film noir minden stílusjegyét. Szinte mindig sötét van, a pocsolókban megcsillannak a bárók neonfényei, az utcák koszosak, és természetesen





esik az eső. Egy film noir-ban mindig esik az eső. Legalább ■ film egy részében. Mármint általában az utcán játszódó részekben, de ma már ez sem általános követelmény. Mindenesetre a játékban esik az eső. Nem is akárhogyan: van, ahol zöld, néhol sárgás, de általában a jól megszokott szürke. És egész jól néz ki.

Ha már ■ világ nem teljesen normális, legalább az irányítás az lett. Az egészen kívül szinte sem mire sincs szükségünk. Az egyszerű bal klikkel sétálunk, ugyanez duplán a cselekvést jelenti, míg a jobb egérgombbal megfigyeléseket végezhetünk valamiről, amiről aztán hősünk elmondja a véleményét.

Lewton zsebében természetesen ott lapul minden detektív elmaradhatatlan kelléke, ■ kis jegyzetfüzet. Szerencsére ennek kitöltése nem a mi feladatunk, hanem ahogy újabb információ kerül a birtokunkba, azt megfelelően rendszerezve rögtön följegyezi. Sőt, az érdektelen dolgokat ki is húzza, hogy ne foglalják a helyet. Ezen kívül

még sok minden elfér egy ilyen nagy ballonkabát alatt, így jó pár tárgyat is magunkkal cipelhetünk és a megfelelő helyen előrántva, akár még használhatjuk is őket.

Adott még a térkép. Egy normális város térképén utak vannak, meg házak. Ankh-Morporkban viszont nincsenek utak. Se utcák. Csak szűk, sötét és bűdös sikátorok, ahová még ■ napsugár is félve téved be. Általában nem is szokott. De ez izgat most legkevésbé. Minket ugyanis csak a házak érdekelnek, és azok még Ankh-Morporkban is találhatóak. Hogy milyenek, arról most inkább ne beszéljünk, ■ lényeg az, hogy eleinte nem sok helyre mehetünk, de amint újabb információkat szerzünk, úgy egyre több ház világosodik ki a térképen, hogy még a leggyengébb magádetektívek is láthassák, merre kell a továbbiakban kutakodni. És mivel a Korongon csak egyetlen nyomozó van, ez a funkció pont neki készült.

A történet úgy halad előre, hogy ■ megfelelő tárgyakat ■ megfelelő helyeken használjuk, vagy egészségesen elbeszélgetünk valamelyik más szereplővel. Az utóbbiak során három lehetőségünk van. Az első, hogy elcsevegünk ■ delikvenssel, és az abból kiderülő információról tovább érdeklődünk. A másik, hogy a jegyzetkönyvünkben keressünk egy témát, amiről meg-

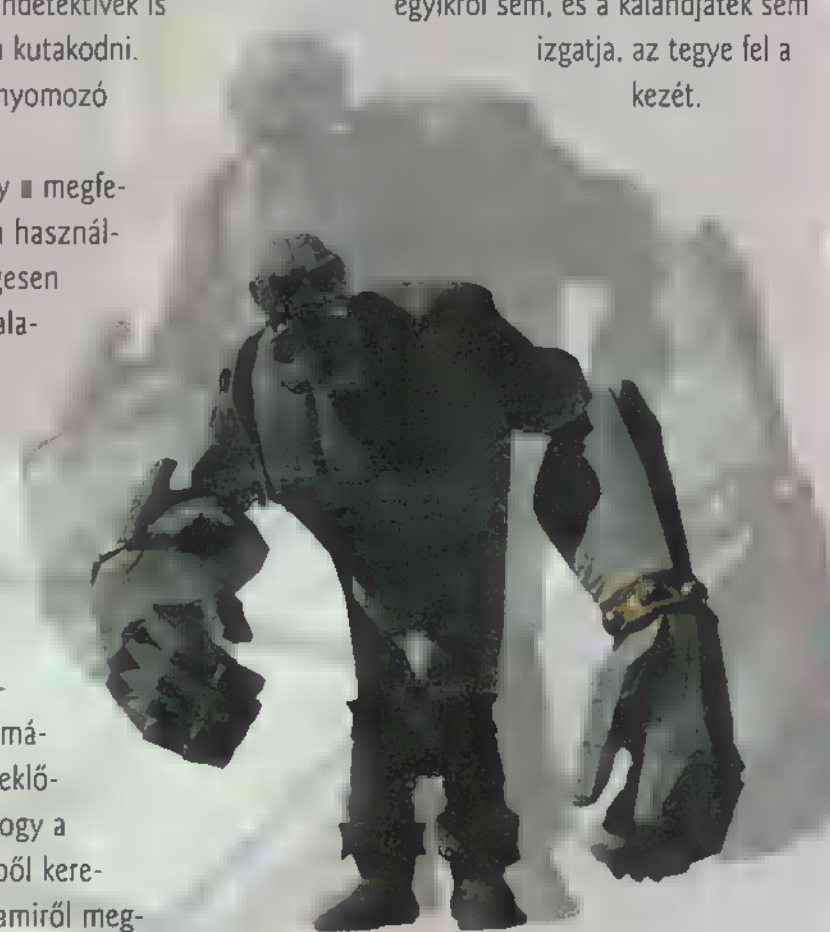
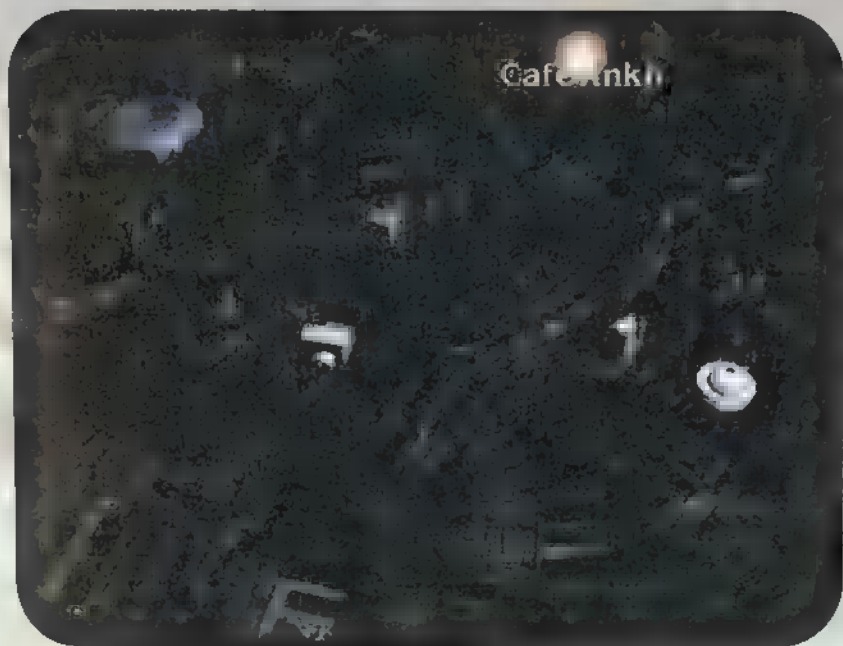
próbálunk minél többet kihúzni a másik félből. A harmadik, hogy az illető orra alá dugjuk az egyik nálunk lévő tárgyat, hátha eszébe jut róla valami.

Persze ■ legtöb-

ben nem lesznek hozzánk teljesen őszinték, de Ankh-Morporkban ez nem is túl meglepő. Am ha szerzünk bizonyítékot, hogy hazudtak, és azal próbáljuk kicsit frissíteni emlékezetüket, akkor már van rá némi esélyünk, hogy megtudjuk az igazságot. Nem kell hozzá túl nagy nyomozótehetség, hogy rájövünk, az első, aki megpróbál átvágni minket a történet során, az ■ megbízónk (ja, igen: klisé!).

És végül az értékelés. A grafika eszméletlenül hangulatos lett, bár fel kell kissé tekerni ■ gámmát, hogy lássunk is belőle valamit. A háttérket előre lerenderelték, így a processzornak csak a karakterek és az egyéb mozgó tárgyak kiszámításával kell foglalkoznia. Ennek az lett az eredménye, hogy ezeknél nem kellett annyi kompromisszumot kötni, így sem kinézetük, sem mozgásuk nem lett szögletes, darabos. A zene is eszméletlenül hangulatos lett, a stílusnak megfelelő hangszereléssel és diszsonanciával. A történet meg egyszerűen fenomenális, már amit eddig láttam belőle, mert még messze vagyok ■ végétől (a készítőik 100 óra játékidőt ígérnek). Aki kicsit is szereti a kalandjátékokat, az örülni fog neki. Aki rajong ■ Terry Pratchettért és/vagy a Discworld sorozatért, annak kötelező darab. Aki nem hallott még egyikről sem, és a kalandjáték sem izgatja, az tegye fel a kezét.

CPU/RAM:	P133, 16 MB RAM
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	N/A
KISSÉ SÖTÉT HANGULATÚ KORONGVILÁG TÖRTÉNET, A MEGSZOKOTT HUMORRAL FÜSZEREZVE	
GT INTERACTIVE MODERN MEDIA SERVICE	
5	





MechWarrior 3

DAMOKLÉSZ HADMŰVELET

LGaby

A megújult CsillagLiga harcosait vezethetjük csatába a Füstjaguárok utolsó harcálláspontjai ellen a megtévesztő nevű Tranquil bolygón. Korlátozott erőforrásokkal kell elkezdeni kivenni a nálunk fejlettebb fegyverekkel rendelkező klánharcosokat és gyűjtögetni az ellátmányunkat.

E löljáróban le kell szögezmem, hogy fanatikus BattleTech rajongó vagyok – aki képes órákig görnyedezni egy-egy hexahálós térkép felett és irtani a többiek mechjeit. Így aligha meglepő, hogy első 3D-gyorsító kártyámat is azért vásároltam, mert ■ MechWarrior 2 egész egyszerűen lenyűgöző volt. A folytatásra rengeteget kellett várni – a MW2 még DOS alatt kezdte pályafutását 1995-ben – közben pedig folyamatosan jöttek ki a „klónok”. Nos a sorozatban rejlő további potenciált mi sem bizonyítja jobban, hogy ■ Microsoft felvásárolta a teljes BattleTech univerzumot és készítőit ■ Fasa Corporationt.

A rész készítésének jogát a Microprose nyerte el az Activisiontól, majd továbbadta a Zipper Interactive-nak, akik ezzel az engine-nel hosszú időre biztosítani fogják helyüket a piacon. A játék lenyűgöző, eddig mindenki aki látta beleszeretett. A gyönyörűen kivitelezett grafika mellett ■ rengeteg apró részlet biztosítja ■ kiváló hangulatot.

Ami elsőre megragadja az ember figyelmét, az a gondosan kidolgozott környezet. Az ember áll a mechjével a térdig érő vízben, előtte csónakok és bárkák ringatóznak, a móló cölöpjein sirályok pihennek, a hullámverés habsávo-

hagyva nyaldossa ■ partot. Az elhaladó felhők mögé néha el-elbújik ■ nap. A lassan elinduló mech hullámokat ver ahogy nehézkesen gázolni kezd, a hajók ■ mólóhoz verődnek és ■ sirályok méltatlankodót rikoltva kapnak szárnyra. Elhalad ■ rozsdás acéllemezekből és deszkákból rótt házak mellett, az emberek pánikolva szaladnak szét miközben egy foghíjas fakerítés esik áldozatul a hatalmas talpaknak. Ördögsekeret görget ■ szél, míg mi porfelhőket kavarva hatalmas lábnyomokat hagyunk magunk után.

És ez még csak az első küldetés kezdete! Fenomenális. A környezet számos tereptípus és időjárás összessége, amely az általam végigjátszott pályákon ■ villámokkal szabdalta vihartól ■ szikrázó napsütésig terjedt. ■ terepek a barlangoktól ■ füves síkságig. A világítás és az árnyékok messzemenőig élethűek. Mechünk

mindenhol otthaghatja a nyomát, akár rálépve – ilyen nyomsoron haladva némi szerencséivel követhetjük egy elbújt ellenfelünket –, akár felrobbantva, krátereket hagyva. A rakétával és egyéb robbanóeszközökkel készített különböző méretű kráterekkel aztán akadályozhatja az el-lenséget, vagy fedezéket lelhet benne. Jónéhány tereptárgy közvetlenül felhasználható támadó szándékkal – rámp például egy kedves ellenfelem egy barlang falát omlasztotta.

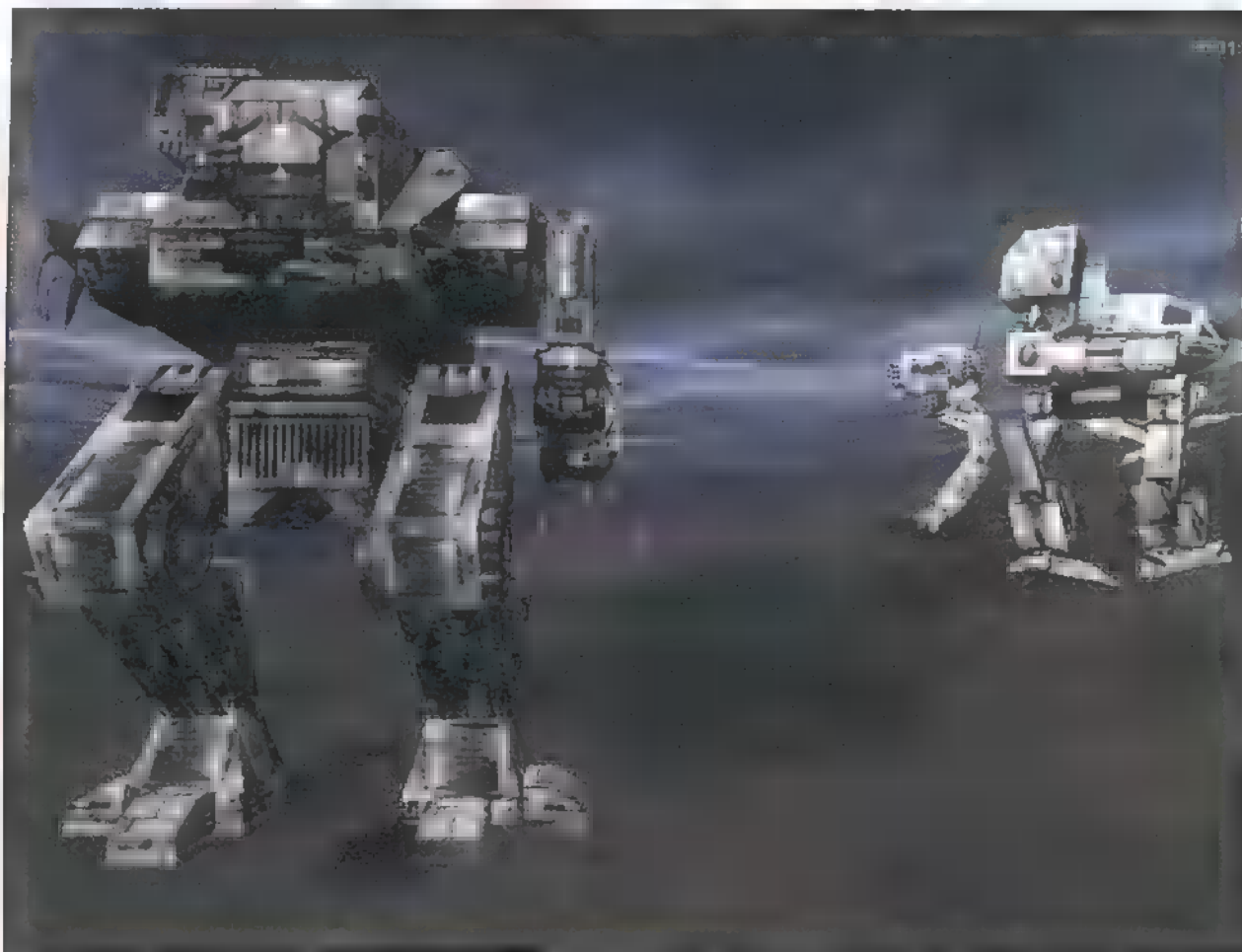


A tereptárgyak már nem szimpla testek valami uncsi texturával, hanem valódi, igényes kinézetű dolgok. Van használható vízfelület, amelyik hullámzik, habzik. A lövedékek tajtékot vetve tűnnek el benne. Immár víz alatti csatákat is vívhatunk, természetesen az eredeti BT szabályoknak megfelelően csak energiafegyverekkel – cserébe sokkal jobban hülünk.

A mehek mozgása is sokkal többretű, élet-hűbb. Nem csúszkál a mech talpa a talajon, a vízben gázol, az emelkedőn rendesen kaptat és sántikál ha megsérült ■ lába. A fegyverek ütnek is, az ellenfelet fel lehet borítani. Ha velünk esne meg mindez akkor segíthetünk neki felállni – igaz neurális sisak híján a G gomb vad püfölésével. Külön mozog a mech csípője, teste és karjai – kár, hogy olyan kevés kezünk van, ideális lenne egy joy+egér+billér kombó :). Természetesen a mech szenzorai és borítása is sérülhet, utóbbiak közül ■ leglátványosabbak a „szélvédőt” ért lövések míg előbbieket az egyre jobban széteső képben nyilvánulnak meg.

A fegyverek a hagyományos előző részekből már jól ismert jószágok új köntösben. A rakéták igényes piros fejjel vannak ellátva és füstcsíkot





húznak, a plazma leginkább a quake2 railgunjához hasonlít és a lézer is látványosabb. Látványos benzines robbanások kísérik a legtöbb sérülést – made in jueszjé. Ráfuthatunk aknákra, használhatjuk hálózatba kötve mechjeinket. Ami különösen a kezdő játékosokon segíthetne sokat ha kapnának ilyen rögtön az elején, ha használhatnánk célzószámítógépet, amely folyamatosan mutatná, hogy ■ célpont hol fog tartózkodni mire ■ lövedék megteszi odáig az utat.

Nagy segítség az MFB-k (Mozgó Bázisok) megjelenése, amelyek minden ingóságunkat, robotunkat és felszerelésünket szállítják. Segítségükkel csata közben is javíthatjuk, utántölthetjük mechjeinket vagy akár teljes vagyónkat is elveszthetjük. A csata során megszerzett alkatrészeket, mecheket is ide pakoljuk be. A játék a Mercenarieshez hasonló gazdálkodós jellegű, de pénz nélkül. Nagyon fontos, hogy az ellenfélből maradjon valami a gyűjteményünk számára.

Elvben kifinomult ellenfeleink és csapattársaink vannak, ám ez eddig csak abban mutatkozott

meg, hogy meztagsadták a harctéri nagyjavítást. Hiányzik ■ kicsit részletesebb parancsnoklási lehetőség, a szegényes állj, kövess, támadj, védj és javítsd meg magad közül választhatunk.

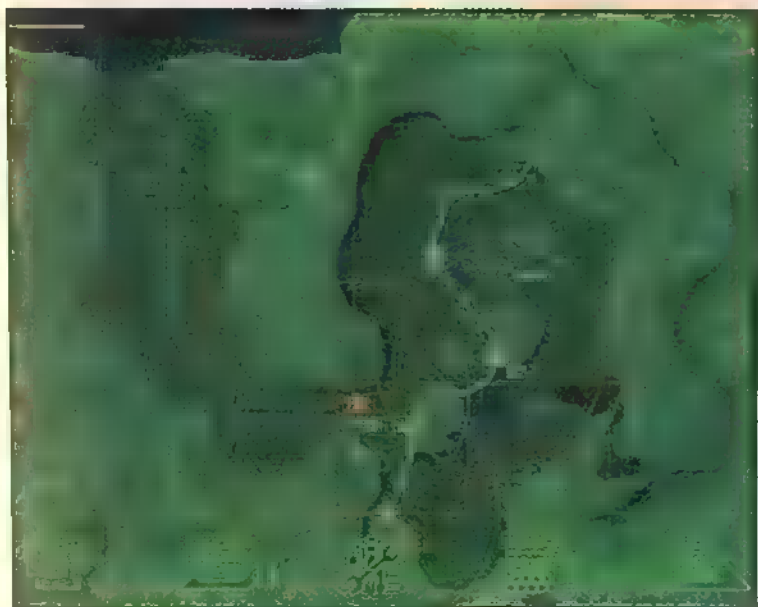
Az intro szépen kivitelezett, és bizonyára az ifjúság épülését szolgálja majd ■ néhány eltagosított gyalogos. Az átvezetők végre nem erőltetetten felépítettek, jól érthetőek és követhetőek. A történet érdekes és változatos, bár egy-egy választást feldobná. Kicsit talán szűkre méretezték a küldetéseket, mindösszesen 20 fért fel a CD-re. A hibát orvosolandó máris készül egy küldetéslemez, amely karácsonykor kerül ■ boltokba.

Felismerték a multiplayer támogatás fontosságát, így mostanra egész pofás lett. A szokásos csatlakozási formák állnak rendelkezésünkre ezek közül a leglényegesebb az IPX és a TCP/IP. Lehetőség van kill limit illetve idő limit beállítására és ami nagyon lényeges lehetőség van respawnra, azaz nem kell malmoznia annak akit esetleg az elején kilőttek. Játsható csapatban vagy „szabadon” is.

Sajnos ■ játék magán viseli a tervezett határidők nyomasztó hatását, így nem egészen tökéletes. Például a videodriver váltogatása a játékból való kilépést eredményezi bizonyos körülmények között, sőt extrém esetekben,

Néhány jótanács:

- Keressük meg ■ pályán azokat a helyeket, ahonnan ■ vízből tüzelhetünk. Ilyenkor a lábunkra szerelt hűtők fantasztikus sebességgel működnek.
- Távoli ellenfelekre, különösen ha bátran, egyenesen rohan felénk használjunk rakétát. Ez nem csak nagyot sebez, de nagyjából célkövető és jó esély van arra is, hogy felőki az ellent.
- Legyünk nagyon türelmesek, próbáljunk meg először mindent távolról leszedni valami nagyhatótávolságú energiafegyverrel. Mindig legyen nálunk legalább egy ER Large Laser.
- Ne álldogáljunk egyhelyben, túl könnyű célpontot nyújtunk.
- Használjuk ■ középhatótávolságú pulzusfegyvereinket, ezek sebeznek ■ legjobban.
- Célozzunk lábra, így nagyobb eséllyel kaphatjuk meg az ellenfél mechjét a csata végén, de legalábbis nem tesszük tönkre a fegyvereit (ami úgy is ■ miénk lesz). Profik próbálkozhatnak a hát (nehéz) és a fej/kabin (ultranehez) kilövésével is.
- A harc hevében se feledkezzünk meg ■ hűtőfolyadékáról (flush coolant - hűtőfolyadék kinyomása), ami azonnali enyhülést hoz.



például ha valakinek még sima Voodooja van akkor akár a játék újrainstallálására is szüksége lehet. Zenéje gyakorlatilag nincs, két rövid szám szolgál aláfestésnek. A végtelen látótávolság cca. 1000 métert

jelent, utána már túl sűrű a kód.

Jobb jegy híján megérdemli az 5-öt. ☺
Öcsém szerint a játék jelentősége a tűz feltalálásával egyenértékű.

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

■ JABB MEGHATÁROZÓ JÁTÉK, A LÉC ISMET JO MAGASRA KERÜLT

MICROPROSE / HASBRO





Star Trek: The Next Generation Birth of the Federation

NEHÉZ SZÜLÉS EGY NEHÉZFIÚTÓL

Queue

Bizony, régen vártunk már erre a csemegére, hiszen a Star Trek világára épülő játékok közül mindeddig nem volt ehhez fogható. A „szimpla” űrcsatározások, mászkálások és kézitusák után egy vérbeli stratégiai játékkal lehet dolgunk. Kinek már ismerős e játszótér, az nem fog csalódnni, ki eddig kerülte a témát, annak remek lehetőség a Trek univerzumában való elmerülésre.

Egy igen nagy huza-vona végére tett pontot a Microprose, mikor végre kidobta a Birth of the Federation-t – TRF után szabadon, maszekben hívjuk csak Büfének! Ez érdekes módon meglátszik a játék minimális rendszerkövetelményein is, mintha csak '97 karácsonya lenne, az egyetlen jelenkori elvárás gépünkkel szemben a DirectX 6.0.

Egy gördülékeny telepítésen innen, egy igen hangulatossá sikeredett intrón túl, találkozunk a kezelőfelületnek aligha nevezhető kaotikus színekavalkáddal. Mikor megláttam, könnyező szemekkel kezdtem el a kézikönyvet

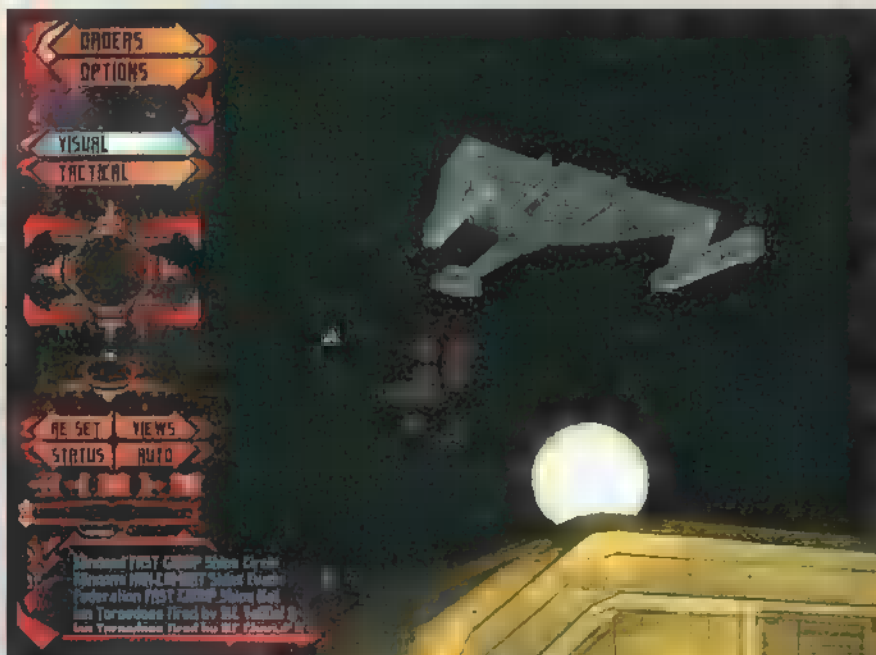
bújni. Könnyedén emészthető olvasmány frappáns idézetekkel a Next Generation epizódjaiból és filmjeiből minden fejezet elején, s magyarázat arra, miért nem tudtam a monitorra ránézni. A játék egyszerűen kifejezve komplex, ezt tetézi az a tény, hogy az LCARS-felületre (Library Control and Retrieval System) szabott vezérlés helyenként túlságosan is kidolgozott, részletes, az ember elvesz a sok díszítő elem közt, bizonytalan abban, mit nyomhat és mit nem. Mindennek ellenére egy-két órányi hiábavaló klikkelgetés és szemcsepp-dózis után már bárki elsajátíthatja az irányítást.

A legfontosabb eldöntendő a játék megkezdése előtt a végső győzelem típusának kiválasztása, amire stratégiánkat építeni fogjuk. Ez lehet Domination vagy Vendetta. Előbbi esetében a naprendszer és a populáció min. 60%-át – egy másik birodalommal oldalunkon min. 75%-át – kell bitorolnunk. Amennyiben az utóbbit választjuk, két másik birodalommal kell a sárga földig aláznunk. Hogy me-

lyik kettő van szó, az attól függ, mi magunk melyiket képviseljük, hiszen a Trek világában bizonyos mértékig fix, hogy ki kinek az ádáz ellensége, ennek ellenére az AI eléggé szabad teret ad legképtelenebb békekötések létrehozatalára is. Továbbiakban módunk van beállítanunk a nehézséget, a domináns fajok (birodalmak) fejlettségét, az inferior fajok számát, végül meghatározzuk, melyik birodalmat szeretnénk felvirágoztatni. Ezen a ponton lehet félreértés, hiszen a játék nevével ellentétesen is cselekedhetünk, például ha a romulánokat választom Vendetta üzemmódban, nem célom a Föderáció megszületése, sőt!

Az eddigi Next Generation-ös játékok nagy hibája a három „fő-fajra” való korlátozottságuk volt. Ezúttal a Föderáció (főleg emberek, aka. jófiúk), a klingonok és a romulánok helyett választhatjuk a ferengiket vagy a cardassiaiakat is. A lényeg, hogy sokszor végigjátszható anélkül, hogy ugyanazt a kaptafát követnénk, hiszen az öt faj sajátosságain túl (melyről a kézikönyv tesz is említést szépszerivel), stratégiánkat is más és más alapokra helyezhetjük.

Birodalmunk építése során lesz elég dolog, amivel törődnünk kell. „Ez kivitte a harvestert, az begyűjtötte a spice-t, ez befinmította, az berakta a silo-ba, én meg bekaszálom a krediteket” világának már nyoma nincs. (Arról az apróságról nem is beszélve, hogy ez nem real-time stratégia. – Sam. Joe) Itt több szintre lebontott erőforrásokkal kell gazdálkodnunk. Ezek lehetnek nap-rendszeren belüli – energia, élelem, ipar –, birodalom-



CPU/RAM: P200, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: DIRECTX 6.0

LENYÜGŐZŐ ÖSSZETETTSÉG, NAHÉZKES KEZELHETŐSÉG, EREDETI STAR TREK-ÉRZÉS

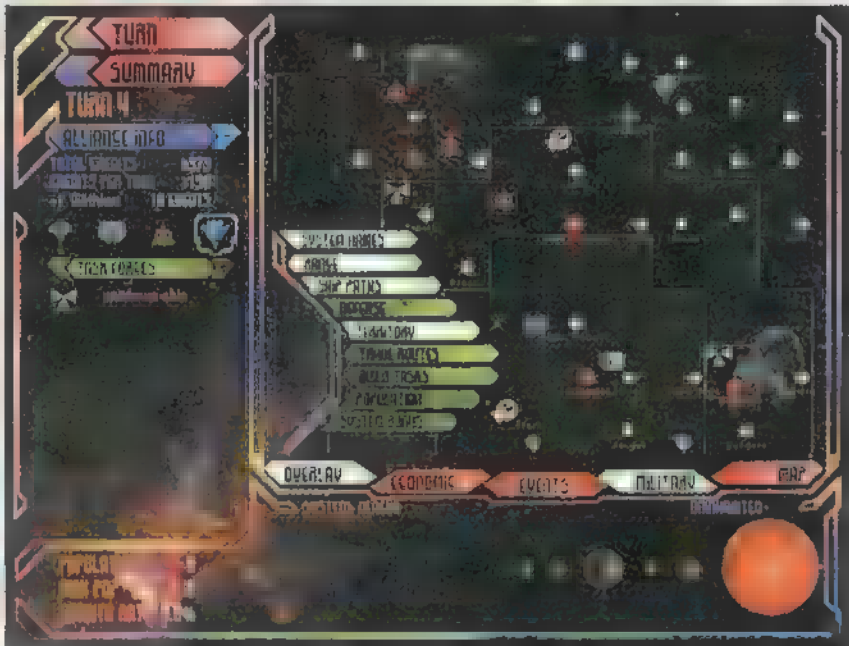
MICROPROSE / HASBRO



BIRTH OF THE FEDERATION

szintű – kreditek, dilithium-kristály (a csillaghajók meghajtásához elengedhetetlen), titkosszolgálati pontok és kutatás – erőforrások, illetve ■ birodalom népének morálja, mint kettős kategória. Ez utóbbi működik ■ legéletszerűbben, ha ■ nép egyetért diplomáciai lépéseinkkel, honorálja azokat dolgos munkával, hajóink rekordidejű megépítésével. Győzelemre vitt csatáinkkal ugyanez a helyzet.

Folyamatos fejlődése biztosítja birodalmunk belső működésének hátterét; ahogy több és több bolygót kol-



onizálunk – terraforming után szabadon...–, úgy növekszik népességünk száma, de ezzel együtt halmozódnak erőforrásaink is. Lesznek szép új dilithium-lelőhelyeink és élelemben és energiában gazdag bolygóink. Elengedhetetlen felétele előremenetelünknek más, inferior bolygók fosztogatása, kereskedelmi útvonalak kihasználása (ezekből lesz kredit). Egy jólműködő titkosszolgálat kiépítése, megfelelő építmények felhúzásával ugyancsak profitot hozhat konyháinkra. Kémeinkkel bejárathatjuk az Tejút-rendszer ellenséges (és baráti) birodalmainak kikötőit. Néha megkísérelnek egy szabotázszt vagy merényletet, általános, gazdasági, tudományos és katonai titkok után kutatva. Titkosszolgálatunkkal ■ ellenünk irányuló kémkedéseket, merényleteket is sikerrel kivédhetjük. Ahogy azt az anonymous romulán parancsnok mondta

Gen. Joe folyamánya

Kicsit féltém ezt a játékot. Azok a stratégiák, akiknek semmi közük sincs a Trek-hez, lábrázást fognak kapni a csiricsaré, „dunsztom nincs, mit is kell megnyomni” kezelőfelületről. Akiknek közük van, azok is, de ők valószínűleg nagyobb túréshatárral doigoznak. A játékon átsejlik minden forduló stratégiai koronázatlan királya ■ csodálatos Masters of Orion II, melyre épül. Nem következett be az, amitől féltém, miszerint a BoF a MoF II kópiája lenne, némi plasztikai műtét után. A diplomácia sokat fejlődött, viszont az úrbéli összecsapások 3D-sítése nekem nem hiányzott, bár nem nevezném rossznak.

gyakor: „Tanulmányozni az ellenséget, gyengéjét megtalálni – mindenképp!” Aztán jöhet a kutatás, nem utolsó sorban!

Talán az egyik legfontosabb és legérdekesebb feladatok egyike ■ játékmenet során a galaxis többi lakójával való kapcsolattartás, diplomácia. Lehetőségek igen széles palettáját ajánlja fel a program a kapcsolatfelvétel különböző módozataira egy adott helyzetben. Békekötés és hadüzenet mellett lehetőségünk van még lekenyerezésre, feltételekhez kötött békéhez (birodalmi határok tologatása, hadisarc), de ami legjobban megfogott, az ■ háborús paktum: volt két birodalom összefoghat, hogy győzedelmeskedjen egy harmadik felett. Nem hiába, ellenségem ellensége ■ barátom. Ennek tetejébe minden egyes tárgyalásnál hangnemenket is megváltoztathatjuk, attól függően, hogy a másik félhez miképpen viszonyulunk.

Amellett, hogy egymás bolygóit fosztogatásokkal szórakoztatjuk, flottáinkkal lehetőségünk van egész bolygókat, naprendszereket bekebelezni, ellenséges birodalmak hajóit megtámadni. Ilyenkor választ-hatunk több támadási manőver közül, akár el is futhatunk, vagy jobb esetben elintézhethetjük afférunkat egy szimpla üdvözlő hívással (hail), amennyiben ellenfelünk túlerőben van. A harc mezején szolgáló embereink csatáik során fejlődnek, így egyre ütőképesebb flották állíthatunk össze. A legendás szintre viszont csak a klingonokat juttathatjuk, ez – teljességgel helyénvaló – prvilégiumuk.

Végre mindenki kiélheti magát kedvenc faja mindenható uralkodójaként, s olyan birodalmat épít magának, amelyet tud. Az alkotók alaposágát dicséri ■ játék Trek-béli mélysége. Azon kívül, hogy az LCARS-felület stílusa megfelel ■ kiválasztott faj stílusának, és egyezik ■ sorozatban látott computerpanelekkel, az egyes fajok viselkedési szokásai is teljesen hűek a téma szelleméhez. Még egy



plussz pont részemről, hogy az új Trek-sorozatok előrehaladtával elfelejtett „egyszer használatos” fajok a játékban újra szerephez jutnak. Találkozhatunk az istenfélő Edo-kkal, a plasztikai műtétek specialistával, ■ Bolianokkal, ■ az arrogáns Sheliakkal is. Bármilyen ingoványos is ■ vezérlés, a megcélzott stratégiai téma nagyon el van találva. Sokkal nagyobb szerepet kapott a központi irányítás, mint az eddigi Trek-érzületű játékokban, ahol „maximum” egy hajó kapitányának székében telepedhettünk meg, ■ mindenféle feladatokat kellett megoldani, néha egyet-egy csatázni a változatosság kedvéért. A készítőik valóra váltották a fő mottót: oda még ember nem merészkedett. Harcra fel, győzni kell!

PC X

LORD
COMPUTER
1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
M-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

Ultra TNT2, Voodoo3 és Savage 4 videokártyák!

SZÁMÍTÓGÉPEK MÁR OTP HITELRE IS!

TÖRZS ÁSÁRLÓI KEDVEZMÉNY!

BEaST 176 000,-

Celeste HUNGÁRIA, 1224 Budapest, Nagy Lajos király u. 1149
Asus 40x CD, Voodoo3 2500, 12" monitor
HANGKARTYA ÉS HANGKARTYÁK

At a változtatás jogát fenntartjuk! Árunkok az áfa nélküli értendők.



Starsiege

NEHÉZSÚLYÚ HARCIBALETT

Jaki

Sok tapasztalt játékos valószínűleg nem először találkozik a Earthsiege/Starsiege univerzumban kalandozó játékokkal. Ez legalább a harmadik próbálkozás, hogy egy jól játszható, futurisztikus nehézpáncélos harci szimulátort alkossanak. Jóllehet, a világ minden különösebb ismerete nélkül is belevethetjük magunkat a küzdelembe, de azért nem árt néhány dolgot tudni a háttérről.

Sajnos ■ mellékelt kézikönyv kissé saláta jelleggel próbál elkalauzolni minket a világban. Olvashatunk egy rövidke novellát, amiből esetleg megsejthetjük az univerzum színeit, tájékozódhatunk a főbb szereplőkről, de engem

és vele együtt ■ mesterséges agy korai változata is. Ez ■ művi intelligencia tette halhatatlanná magát Petresunt is. A halhatatlanság azonban egyben börtöne is lett. Nem hajlandó elméjét új testbe ültetve tovább élni, hanem ragaszkodik lassan sorvadó – gépek által életben tartott – testéhez. Halhatatlan teremtményeiből létrehozta ■ legkiválóbb harcosok titkos szervezetét, ■ Immortal Brotherhoodot. Politikai célokra mindig jól jön egy fegyveres erő!

Prometheus — A sötét intellektus

Prometheus – az első gép alapú

„élőlény” – feladata évtizedekig az volt, hogy magához hasonló, gépi intelligenciákat hozzon létre. Nagyszerűen szolgálta „apja” érdekeit gyilkológépek sokaságát létrehozva, mígnem egy napon öntudatra ébredt elméje olyan gépezeteket kezdett produkálni, melyek már nem feltétlenül tartottak be minden emberi parancsot. Prometheus mechanikus seregével megindult az emberiség ellen. Ekkor eljött ■ TŰZ időszaka. Majd



harminc éven át tombolt a háború, míg végül az emberiség felülkerekedett. Prometheus azonban egy csoportnyi cybrid társaságában elmenekült, és valahol a Neptun vagy a Pluto körzetében talált menedékre. Itt újraépítve seregét készül az újabb invázióra.

Irány ■ Mars

Az eltelt hosszú évek alatt az emberiség túllépett a Föld határain és megkezdődött ■ Mars gyarmatosítása. Az idegen technológiák felfedezése és alkalmazása után a kolónia lakói megindították szabadságharcukat a Birodalom ellen. A Császárság nyomasztó technikai fölénye könnyedén elsöpörné a lázadók csoportját. Egyetlen esélyük az idegen eredetű harci gépezetek ügyes felhasználása. A történetet két testvér drámai harca is színesíti. Harabec „Phoenix” Weathers (alias Bek Storm) ■ Marsi szabadságharcosok tábornoka, míg testvérbátyja Caanon „Icehawk” Weathers pedig ■ Birodalmi Lovagság nagymestere.

A játékról

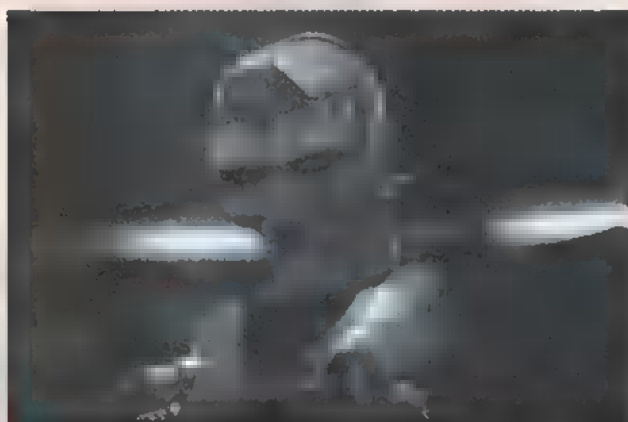
Két küldetésorozatban vehetünk részt. Küzdhetünk az emberiség oldalán, de akár a Cybridek rohamosztagainak tagjaként is belevethetjük magunkat a küzdelembe. Az emberiség oldalán harcolva érdekes politikai ízt is kap harcunk. Ugyanis az első néhány küldetésben a lázadók oldalán léphetünk harcba, hogy aztán a Cybridek megérkezésekor ■ közös, halálos veszedelem egymás oldalán ■ állítsa ■ korábbi ellenfeleket. Mindkét faj szere-



bővebben érdekelt volna a historikus háttér. Ellátogatva a Sierra idevágó honlapjára (www.sierra.com/dynamix/starsiege) sikerült kinyomoznom ami érdekelt.

Ellenség Petresun — ■ örökkévaló császár

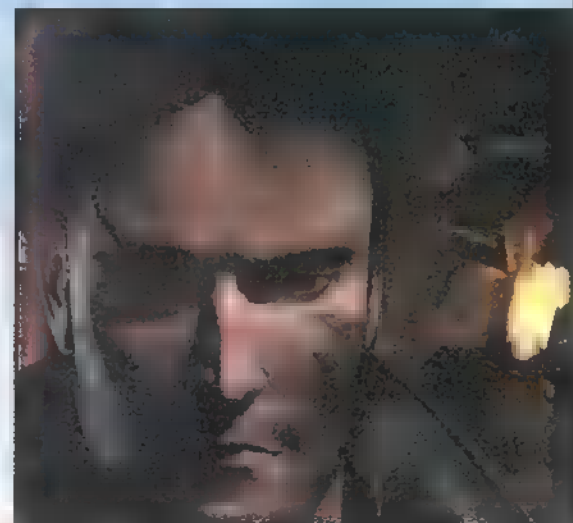
A huszonkilencedik századra az emberiség a Nagy Humán Birodalom kétes biztonságában leledzik. A Földön Solomon Petresun Császár uralkodik, már több mint 175 éve. Ófensége Észak-Amerikában



született a huszonnegyedik században, jól szituált, katonai családban. Szülei a legjobb akadémiákra járatják. 2425-ben szakított a katonasággal és saját vállalatot alapított Sentinel Cybertronix néven. Az emberi agyműködéssel és neurális hálózati technológiákkal foglalkozott, mígnem elkészült Prometheus, az első Cybrid (Cybernetic Hybrid),

Harabec „Phoenix” Weathers – Bek Storm

Jómódú, a Császár kegyét élvező arisztokrata család sarjaként látta meg a napvilágot. Ifjú korában súlyos balesetet szenvedett, és csak hosszas lábadozás után gyógyult fel. Családja tudta nélkül agyát a kifejlesztett mesterséges intelligenciával pótolták, így a rendkívül karizmatikus és ifjú Harabec hamarosan ■ Birodalmi Lovagság leghíresebb hőse és egyben a Császárság titkos szervezetének – az Immortal Brotherhoodnak – is a legkiválóbb katonája lett. Ekkor kapta a „Phoenix” kódnevet. 2819-ben aztán egy zavargás leverésekor a közvélemény ellene fordult, és a Császár a Marsra küldte, az egyre növekvő ellenállás megfigyelésére. Itt közönséges halandóként járta a bolygót, sokat látott, sokat tapasztalt, mígnem csatlakozott a felkelőkhöz. Különleges képességeit itt is remekül hasznosíthatta, így hamarosan a lázadók tábornoka lett.



pében tetszelegve két különböző harci jármű típust próbálhatunk ki. Egyrészt ultramodern harcokocsik vezetőülésébe pattanhatunk, hogy irtsuk az ellent, másrészt a Herculeans-nak (röviden HERC) nevezett két lábon járó harci robotok vezetését is kipróbálhatjuk. (Szerény véleményem szerint ez a lábakon járó robot ötlet egy elég nagy bugyuta-ság. Miért gyártának valaha is olyan harci gépezetet, mely egy látványos konstrukció kedvéért nagymértékű sebezhetőséget kölcsönöz a szerkezetnek? Kinek kell, hogy elgáncsolják? Már annak idején a Star Wars lépegetői is rendszeren orra buktak. No mindegy, jól néz ki ...)

A küldetések kiosztása után lehetőségünk van arra, hogy aktuális gépünket ■ feladathoz alakítsuk. Előremenetelünktől függően viszonylag tág teret kapunk, hogy fegyverzetét felszereljük ■ rendelkezésünkre álló eszközökből, és még ■ festését is kényünk-kedvünk szerint alakíthatjuk. (Egyébiránt saját mintázat és logo importálására is lehetőségünk van!).

A fejlesztők igen akkurátus munkát végeztek a 3D látvány elkészítésekor. Szépek ■ robotok, tetszetős a táj, bár a Marson játszódó harcokban kisé unalmas ■ sok-sok mérföldnyire húzódó kietlen táj. Nagyon jók az árnyékok, de legjobban a robotok léptei nyomán felrebbenő porfelhők tetszenek. Ahogy gyalogolunk parancsnokunk mögött, megbámulhatjuk minden egyes lépése után a nyomokat a homokban, a porfelhőket, ahogy életre kelnek, majd lerakódnak a talajra. Volt szerencsém több 3D gyorsítókártyával kipróbálnom a programot, és bizony akadnak különbségek. Itt most nem a kártyák eltérő minőségű képéről akarok mesélni, hanem ■ kétes értékű támogatásról. Voodoo2-es kártyámmal nem volt semmi gond. A legfrissebb referencia driverrel meghajtva tökéletesen működött. A játék képes a 3dfx kártyákat közvetlenül Glide módban meghajtani, ezen kívül azonban az OpenGL támogatása igen kétséges. A mellékelt kis könyvecske tanulmányozása után kiderül, hogy bizony ez ■ mód Riva TNT alapú kár-

tyákra lett kihegyezve, minden más kártyán éppen futhat, de korántsem biztos. A játék opció közül előhalászva ■ megfelelő menüpontot az tapasztalhatjuk, hogy az OpenGL módon belül választhatunk Riva lapkakészletet, vagy egy sejtelmes „other” (egyéb) módot. Nos, nekem ezzel az egyéb lapkakészleteket támogató móddal bizony meggyűlt ■ bajom. Kipróbáltam Savage3D alapú



kártyán, és elsőre nem futott. Egészen pontosan szólva, ■ menük színezete elromlott, nem sok jóval kecsegtetett ■ dolog. Aztán valahogy belöttem ■ kártyát és ment is rendszeren ■ játék egészen addig, míg a Mars felszínén nem kellett gyalogolnom. A gyenge sebességért éppen okolhatnám a Savage3D szűkös 8MB memóriáját (bár őszintén szólva eddig egyetlen játéknál sem volt panaszom erre, jól működött a textúracseré AGP-n keresztül), de a képen időnként keresztülfutó, oda nem illő sárga sráfok egészen biztosan az illesztő rovasára írhatók. Színei szebbek, élőbbek voltak a Voodoo2 nyújtotta színeknél, de hamar

Gaaron „Icehawk” Weathers

Duke Lancing Weathers legidősebb sarjaként született. A becsület és hűség szigorú elvei szabályozták életét. Megbízható, nagyszerű harcosná vált, míg végül ■ Birodalmi Lovagság nagymestere lett. Büszkén figyelte öccse fejlődését, sikereit, talentumát, de hamar szemet szúrt neki annak független és vad természete. Mikor Harabec ■ Marsra távozott, azt remélte, hogy lenyugodva, a hagyományokat tisztelve tér vissza. De csalódnia kellett... Fűti ■ vágy, hogy leszámoljon a lázadókkal, és letörölve az árulás szégyenbélyegét tisztára mossa ■ család nevét.

játszhatatlannak nyilvánítottam Savage3D-n a játékot. Érdekes ...

A küldetések igen sokszínűek. Részt vehetünk rajtaütésekben, konvojok elleni támadásokban, felderítő hadmozdulatokban, bázisok védelmében, vagy akár nehéz helyzetben jutott társunk megsegítésében is. Majd minden külde-



GAMERLAND PC SHOP	
Legend of the Guardians (Hogyan) (DVD)	15.490,-
Call of Duty	
Call of Duty III	15.990,-
Age of Empires	7.490,-
Quake 3 Patch (Quake 1)	3.990,-
Kérj megajánlatot a legújabb játékokról és az árakról!	
GAMERLAND PC SHOP	
Kérj megajánlatot a legújabb játékokról és az árakról!	



tésben újabb és újabb fegyverekkel és harceszközökkel ismerkedhetünk meg. Nagyszerű a játék hangulata. Kicsit borongós, kissé melodramatikus, de ahogy vágatunk ■ meghatározott célunk felé a zene felpörög, lüktet, életre kel körülöttünk a csatamező.

A játék irányításáról már nem tudok ilyen sok szépet és jót elmondani. A kurzor billentyűkkel terelgethetjük masinánkat ■ terepen, miközben az egér segítségével fegyverünket vezéreljük. Vagyis meg tudjuk azt is tenni, hogy gyalogo-

lunk előre, miközben 60 foknyira jobbra (vagy balra) fordulva szórjuk lövedékekkel ellenfelünket. Ez így mind szépen hangzik, de ■ gyakorlatban szerintem nem válik be. Összefoglalva az embert ■ sok szabad mozgástengely. Jobban tetszik, használhatóbb az egyes szám első személyű akciójátékoknál már megszokott rögzített felsőtest. Vagyis, ha machinálunk az egérrel, célunk valamire, akkor fordul vele ■ testünk is. Harci robotos formában ■ Shogoban találkoztunk ilyenekkel.

Starsiege: Tribes

A Starsiege univerzumában játszódó hálózati multiplayer játék hódít napjainkban világszerte. Ha elég szerencsések vagyunk ahhoz, hogy egy megfelelően gyors internetes vagy hálózati kapcsolatot tudjunk felmutatni, akkor minden esélyünk megvan arra, hogy fantasztikus élményben legyen részünk. Kellően gyors hálóval és egy 450MHz-es Pentium II-es szerverrel akár 16-an is élvezetesen küzdhetünk. A játék nem túl bonyolult. A már megszokott *deathmatch* mód mellett zászlórabló küzdelmek is folytathatók. Leginkább gyermekkorom számháború csatáira emlékeztet. Minden csapatnak van egy zászlója, amit meg kell védenie, miközben a többiek igyekeznek megkaparintani. Ezúttal nem óriás harci gépezetek pilótafülkéjéből szemlélődhetünk, hanem saját testünk börtönébe zárva hadakozhatunk az ellenel. Nagyon fontos eleme a játéknak ■ csapatmunka. Össze kell dolgozni társainkkal, hogy igazán sikeresek legyünk. Az interneten terjedelmes stratégiai tanácsadók találhatóak ■ játékhöz, melyeket célszerű lehet olvasgatni. Egy kifejezetten multiplayer játékokban igen nehéz használható történetet produkálni, mindenesetre a fejlesztők erre is kitaláltak valamit. A kerettörténet tanúbizonysága szerint az emberiség túlélte ■ nagy háborút, a Császárság újra virágzik, de Harabec és követői továbbra is lenézik ezt a dekadens társadalmat. A Császárság nyugalma élvezők megvetően, vad barbár törzseknek tekintik a rebellis tanok követőit. 1100 év múltán törzsek százai élnek szanaszét a galaxisban. Folyamatosan kutatják, fedezik fel és ismerik meg világukat mind jobban és jobban. Életformájuk, lételemük ■ harc.

Sajnos egy nagy hálózati nyomulás kipróbálására még nem volt lehetőségem, csak a gyakorlópályákkal ismerkedtem, de remélem ami késik, nem múlik! A grafikai kivitelezés gyönyörű, nem lehet rá panasz. A Starsiege motoron még csiszoltak egy kicsit, és az eredmény tényleg látványos. Találkozhatunk zuhogó esővel, hóval, faggal, napsütéssel. Csak kicsit hervasztó dolog egyedül rohángálni egy próbapályán ...

Ahogy haladunk előre ■ történetben, fejlődünk, hamar olyan helyzetbe juthatunk, hogy saját gondunk-bajunk mellett még a csapattársak irányítása is vállunkra nehezedik. Pufogatják az ellent rendesen, de a mesterséges intelligencia néha igen érdekes dolgokra készíti őket. Volt olyan eset, hogy egyikük nekem gyalogolt egy szűk kanyonban és összeakadt idegbeteg rákok módjára alig tudtunk kivergődni a sziklák közül. Az is humoros látvány, mikor két segítőnk az orrunk előtt rohamozza egymást, mint két feldühödött szarvasbika! A játék egyébiránt meglehetősen nehéz. A negyedik-ötödik küldetés teljesítése már nem is annyira egyszerű.

A Starsiege multiplayer támogatása egészen kellemes. Játshatunk az Interneten a Sierra szerverére kapcsolódva, de helyi hálózaton keresztül barátainkkal is összemérhetjük tudásunkat. Egyetlen megvásárolt példány elegendő, ugyanis a telepítő támogat egy úgynevezett „buddy install”-t, amikor is ■ csoportos játékba való bekapcsolódáshoz szükséges elemek kerülnek fel gépünkre.

Mindent összevetve: nem tett rám rossz benyomást. Nem vagyok kifejezetten az egyes szám első személyű akciójátékok feltétlen híve, de kellemes órákat szerzett. Nem kerül be kedvenceim sorába, és valószínűleg egy lakatlan szigeten is kibírnám nélküle, de azért nem megvetendő alkotás. A sorozat rajongóinak kötelező darab, de a megrögzött MechWarrior örültek számára is tud érdeket, újszerűt nyújtani felépített világával, kellemes grafikájával, és ■ gépezetek egyedi építésének lehetőségével. A

kezelését ugyan szokni kell, de ha szereted a „böszme nagy robotokkal csihipuhizunk” stílust, akkor ne hagyd ki!

CPU/RAM: P200, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

NAGYON NÉPSZERŰ, TÍPIKUS ROBOTOS AKCIÓJÁTÉK GYÖNYÖRŰ KIVITELBEN

HAVAS
N-TEC KFT.

5





Expendable

EGY RÉGI STÍLUS FÖLTÁMADT...

Pelace

Évek óta elárasztanak bennünket a belső nézetes lövöldözős akciójátékok. A klasszikus „kicsi emberke a világ ellen kívülről” stílus teljesen kezdett kihalni. De szerencsére akadt még, aki látott fantáziát a feltámasztásában, és ennek eredménye lett az Expendable.

Mivel eddig az összes előzetesünkben azt írtuk, hogy a program a C64-es Commandora hasonlít, most már maradjunk is ennél, bár egyesek szerint itt a szerkesztőségben köze sincs hozzá. Mindenesetre túl sok mindent nem kell tudni ahhoz, hogy ne kívágyj ennek ■ játéknak. Adott egy kis ürge ■ képernyőn, kezében egy óriási stukker, amit ráadásul még fejleszthetsz és kiegészíthetsz mindenféle romboló eszközzel, és jön szembe egy hordányi ellenfél, akik téged nagyon nem szeretnek. Ennyi a lényeg. Tipikus shoot'em-up. A többi már csak sallang.

A történet 2463-ba repít. Az elmúlt 500 évben az emberiség sorra hódította meg az univerzum bolygóit, és gyönyörű paradicsomokká, vagy sötét ipari telepekké formálta őket. Hosszú ideig azt hitték, egyedül vannak. Amíg fel nem tűntek ők... A Charva.

Megkóstolták ■ levegőt, amit az emberek készítettek, és egész jónak találták. Szép lassan kezd-

tek terjeszkedni az emberiség által kolonizált bolygókon keresztül a Föld felé. Csak egyvalami állíthatja meg őket. Egy szakasznyi Expendable. Ezeket a katonákat direkt erre a célra növelik az anyahajó mélyén lévő tartályokban, a vérükben van a harc, a kisujjukban a gyilkolás.



kezdve ■ különböző fegyver-upgrade-kig, gránátokig, gyógyító cuccokig stb. Vehetsz fel még pajzsot, lézeres célzókát, bonusz pontokat, különböző színű és szagú kulcsokat, amelyek a továbbjutáshoz szükségesek.

Összesen 20 pályán kell végigverekednünk magunkat, de egy ilyen játékból természetesen



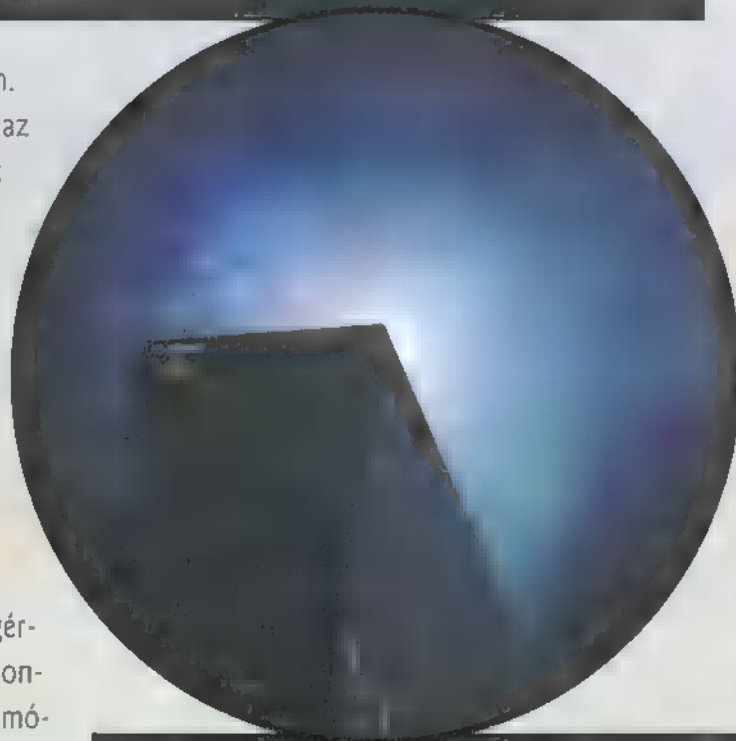


nem maradhattak ki ■ bonusz küldetések sem. Némely ezek közül egy villámgyors rajtaütés az ellenfél lőszerraktárán, ahol egyetlen dolgunk annyit pusztítani, amennyit csak bírunk. Az itt talált fegyvereket úgysem lehet megtartani ■ továbbiakra, ezért ne spóroljunk a lőszerral. A kijáratot általában egy erőtér védi, amihez meg kell találni ■ kulcsot. Ám vigyázat, itt nem szabad meghalni, mert akkor vége ■ pályának, és ugrott ■ sok pont, vagy az extra élet.

Térjünk rá az értékelésre. Félelmetesen jó hangulatú az intró, csak azt nem tudom megérteni, hogy miért nem tudják ■ mai világban non-interlaced-re megcsinálni. Másoknak érdekes módon sikerül. A grafika egyébként egyszerűen lenyűgöző. Csomó támogatott felbontás, ■ 320*240-től egészen az 1600*1200, 16 és 32 bites színmélységben. Ez a játék tényleg a végletekig megdolgoztatja a gépben lévő alkatrészeket. Félelmetes fényhatások és robbanások, színek kavalkádja, ami nagyon jól alátámasztja a jövőbeli hangulatot. Remekül eltaláltak ■ játék közbeni kis videóbejátszások, amelyek ugyanúgy az engine-nel készültek. És ha ez még mindig nem elég, ott vannak az időjárás hatások is.

Legalább ilyen jók a különböző hangok, természetesen kívánság szerint akár 3D-ben is, ugyanis a program támogatja mindkét ma használatos szabványt, az EAX-ot és az A3D-t is.

Igaz az irányítást kicsit nehezen szoktam meg, de egy kis gyakorlással ráérez az ember, hogy ha fordul, akkor épp merre is kell oldalazni, ha ■ megfelelő irányba tereleges az emberkét. Lehet, hogy csak emiatt tűnt nekem nehéznek a játék, de biztos, hogy sokat szenvedtem,

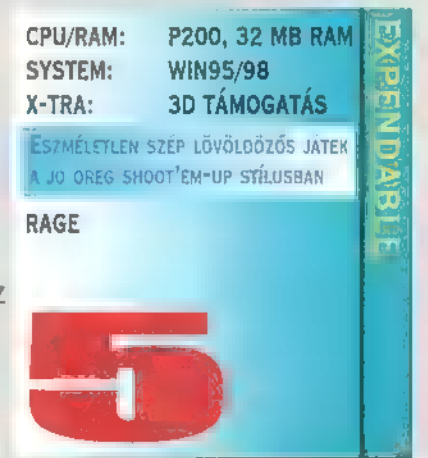


főleg a legnehezebb szinten. Szerencsére gondoltak a kezdőkre is, ■ könnyű szinten még tippekkel is ellátnak (felvehető kérdőjelek). A játék támogatja a Force-Feedback technológiát is, amit annak rendje s módja szerint ki is próbáltunk, de nektek nem ajánlom. Egy-egy lövés alkalmával karakterem vad táncba kezdett annak megfelelően, ahogy a joy rángatta a kezemet. A látvány eszméletlenül szép volt, csak éppen célozni nem lehetett.

Aztán kiprobáltuk kettecskén is a játékot, ugyanis ■ régi jó géptermi hagyományoknak megfelelően, kétfős szakaszokban is nekiugorhatunk az ellenfél torkának, természetesen kooperatívan. Ez nem osztott képernyős mód, hanem ugyanott van mind ■ két ember. Ennek viszont egyetlen nagy hátránya van, mégpedig az, hogy le van limitálva, hogy mennyire távolodhatnak el egymástól, mintha egy kötéllal össze lennének kötve. Nem egyszer volt, hogy én a képernyő jobb, ■ társam a bal oldalon akart valamit fölvenni, és ott csápoltak az embereink egy helyben, mert nem tudtak jobban eltávolodni. De ettől eltekintve, még sokkal élvezetesebb így játszani.

Azoknak, akiknek nem létkérdés, hogy az agyuk is dolgozzon játék közben, vagy csak úgy ki akarnak kapcsolódni egy időre, remek szórakozás lesz az Expendable. Jó vadászatot!

PC X





Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

ÚJRA A FORGOTTEN REALMS VILÁGÁBAN

Pellus

Az utóbbi hónapokban meglehetősen ínséges időket élek – viszonylag kevés az olyan program, ami igazán érdekelne, ezért elég nagy elánnal vetettem rá magam a Baldur's Gate (továbbiakban néhol BG) kiadású lemezére. Itt és most nem fogok igazán komoly kivesézést adni a programról, mert ez a CD ugyanis csak a BG-tel együtt használható, tehát feltételezem, hogy olyanok fognak leginkább játszani vele, akik már végigmentek a Baldur's Gate-en. Másrészt pedig az eredeti játékról volt egy leírás valamelyik korábbi számban, ott igyekeztünk minden fontos dolgot elmondani...

mondjuk 18-as. A kóborló szörnyek pedig erősebbek és többen jönnek. Azért ez csak nem megoldhatatlan feladat? A Net-en elég sokat írdogáltak erről, ahol ■ készítőik hosszasan indokolták a korlátozás létjogosultságát – amivel én a fórum átböngészése után sem értettem egyet, így aztán különösebb lelkiismeret-furdalás nélkül felraktam a fent említett kis programocskát... Olyan emberrel is váltottam levelet, akinek 18-as(!) szintű em-

A küldetéslemez tulajdonképpen csak néhány új helyszínt tesz be a térképre (illetve néhányat azon kívülre), a játékmenet és a kezelés semmit sem változott. Minden eredeti helyszín bejárható, és a fősztori is érintetlen maradt – vagyis aki most kezdi ■ játékot, az ugyanúgy játszhat vele, csak még több kalandban lehet része. A többség viszont – akár csak én is – ■ BG végén kimentett csapatával szeretné folytatni a kalandokat! Természetesen az XP limit most már kicsit fel lett emelve (161000 pontra), ami gyakorlatilag egy-két plusz szintet jelent minden karakternek.

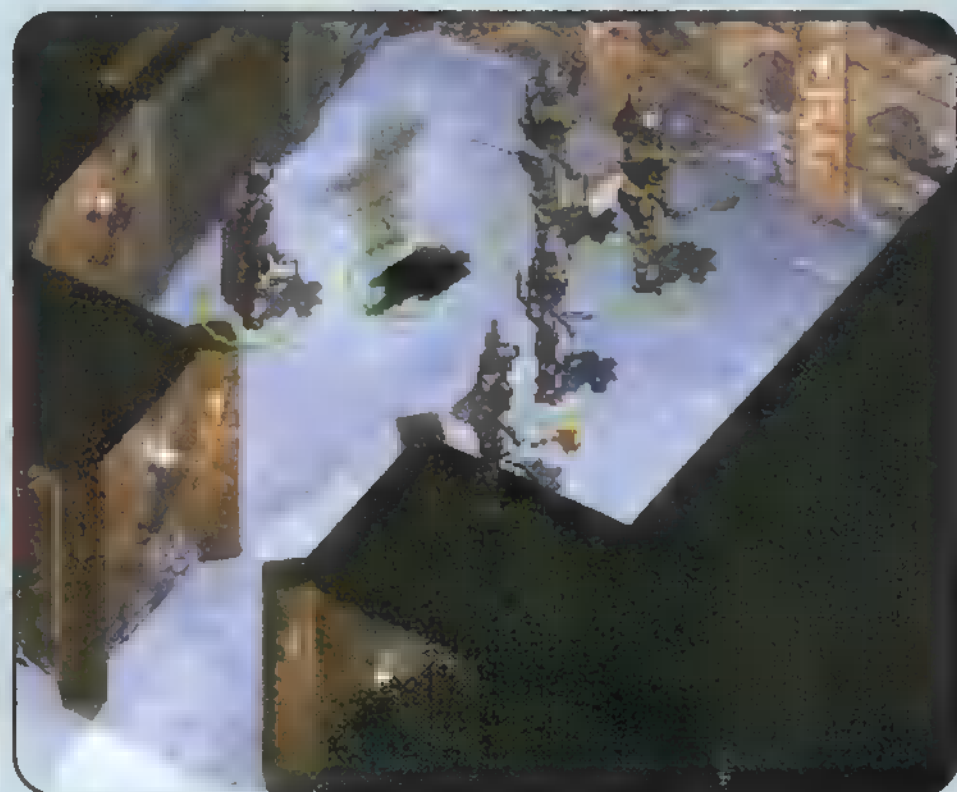
A játék kicsit furcsán indul: megtudjuk, hogy Sarevok még él (nem feléledt, mert bizony elég rendszeresen lecsaptuk ökelmét a múltkor), hanem ■ programozók így oldották meg a régi és az új játékosok egységes kezelését: szóval most ott tartunk a játékban, hogy mindent megcsináltunk, de a végső csata még hátravan! Innentől kezdve megoldjuk az új rejtvényeket, és a végén majd visszajöhetünk, hogy újra megvívjunk a kissé felturbózott, „super Sarevok”-kal. Szerintem biztosan meg lehetett volna oldani, hogy Sarevokot feltámasztja valamelyik isten és emiatt kell újra megküzdeni vele, de akkor a – remélhetőleg még nem

eltemetett – többi küldetéslemezrel mi lesz? Így legalább úgy-ahogy megoldották azok integrálását is...

Szintén természetes, hogy Pellus bácsi (ez én volnék) már korábban sem vette komolyan, hogy karakterei csak nyavalyás 89000 XP-t szerezhettek és még anno letöltött egy kis programocskát a Net-ről, amivel szabadon fejlődhetek a karakterei. Ezt én nem tartom cheatnek, szervezzék meg úgy a játékot, hogy minél erősebb a party, annál erősebb ellenfelek jönnek – volt olyan RPG, ahol ez bizony sikerült! Nem gondolok én itt túl komoly dolgokra: csak mondjuk annyira, hogy ha 10-es szintű vagyok, akkor Sarevok sem 15-ös, hanem

berei voltak a normál BG végigjátszása után! Ez vagy mazochista örült, vagy csal.

Egyébként ■ hagyományos AD&D szabályai szerint az én esetemben mindez nem jelentett olyan sokat: egy-két szintet karakterenként.





Szóval ott tartottam, hogy a karaktereim átjöttek fejenként kb. 220000 XP-vel, amit a program rögtön le is szedett 89000-re (de ■ szintjemet meghagyta). Ebből éles ésszel rájöttem, hogy itt bizony szintugrás nem lesz, ezért első dolgom volt egy újabb kis programocskát letölteni a Netről (ha a szerkesztők megszánják Titket, és nem felejttem el elküldeni a leírással, akkor ott lesz valahol a CD-n), ami ebből ■ részről is kiszedte az XP limitálást. Ezután csak szépen visszaírtam minden karakternél az engem megillető tapasztalati pontokat és már kezdődhetett is a kaland!

Új helyszínek

Lényegében három komolyabb területet fedezhetünk fel: Ulgoth's Beard – egy kis falucska, ahol látszólag(?) semmi sem történik – lett beszúrva a térkép ÉK-i sarkába, ■ tengeren elhajózhatunk a farkasemberek szigetére és végül ott van még délen Durlag tornya. Utóbbi kettő komolyabb küldetés-sorozatot takar, nekem különösen Durlag tornya tetszett a rengeteg csapdájával! Nagyon örültem volna az eredeti játékban is néhány ilyen helyszínnek, ahol az embernek az agyát is használnia kell! Na, azért nem kell megijedni, nem olyan veszélyes fejtörők ezek, ha szépen felfedezünk minden sarkot, akkor szinte maguktól adódnak a megfejtések. Azt hiszem annyi segítség elég is, hogy a legtrikább esetben kell tárgyat átvinni az egyik szintről a másikra (mondhatnám soha). A farkasemberek szigete leginkább arról nevezetes, hogy az itteni ellenfelek meglehetősen erősek és pihenni sem nagyon lehet biztonságosan (kivéve egy-két helyet, de erre majd rájöttök)! Kezdknek semmiképpen sem ajánlott egyik helyszín sem!

Új szörnyek

Természetesen a régi helyszíneken megtalálhatjuk az összes korábbi ellenféltípust, de az új helyekre jó néhány meglepetést is betettek a készítő! A farkasemberek elég brutálisakat ütnek, és Durlag tornyában is lesz egy-két új előhalott lovag! A végső ellenfél itt állítólag nagyon veszélyes – nálam nem volt ideje nagyon ugrabugrálni (vagy csak szerencsém volt a mentődobásokkal)! Azt is említettem már, hogy Sarevok is lejárt ■ konditerembe egy kicsit, de a segítőinél is észrevettem némi mágiaellenállás-javulást. Mind-egy, ■ farkasok és goblinok tucatjai ellen nem sok esélyük volt (akik persze – mondanom sem kell – nem véletlenül csámborogtak arra)!

Új tárgyak

Természetesen néhány új tárgy is bekerült a listába, amik egy részét már rögtön a játék elején megvásárolhatjuk, de van, amit csak Durlag tornyának legmélyén kapunk meg egy-két komolyabb ellenfél legyőzése után! A legbrutálisabb dolgok a +3-as fegyverek, de néhány új köpeny és nyaklánc is felkerült a karaktereimre! Sajnos továbbra is megmaradt az a korlátozás, hogy csak egy AC csökkentő

mágikus tárgy lehet egy karakteren, így sorozatban kellett eldobálnom gyűrűket és köpenyeket...

CPU/RAM: P166, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A
MÉLTÓ FOLYTATÁSA EGY JÁTÉK-
INTERPLAY
GAMELAND
TEL.: 284-1471

5

Új varázslatok

A varázslók találhatnak néhány 5. szintű új varázslatot (bár én továbbra is ■ Cloudkillt használtam leginkább, esetenként egy webbel kombinálva). A papoknál pedig végre bejött a Raise Dead, ami esetenként kímélheti a winchesterünket (vagyis nem kell visszatölteni az állást)!

Azt hiszem ezzel fel is soroltam ■ lényegesebb változásokat, mindenki kezdheti a kalandozást! Nincs sok értelme itt most regélni ■ grafikáról, meg zenéről – teljesen ugyanolyanok, mint korábban (vagyis szerintem nagyon jók).

A kiegészítő már Magyarországon is kapható, egy új játék árának körülbelül a feléért – de ismét mondom, az eredeti BG nélkül mit sem ér! Természetesen ez ■ relatív olcsóság annak köszönhető, hogy az eredeti játékkal szemben itt csak 20-25 órányi tiszta játékidőt ígérnek a készítő, ami szerepjátékok esetében azért nem olyan nagyon sok!

Személy szerint mindenkinek csak ajánlani tudom ezt ■ kiegészítő lemezt – az ígéreteket és elvárásokat teljesíti, vagyis még egy kicsit kalandozhatunk a Forgotten Realms világában! Remélem még lesz küldetéslemez, még ha ennek az is az ára, hogy ismét meg kell küzdenem Sarevokkal!

Pellus, an adept wizard





F-22 Lightning III

A SZU-37-KET LELÖVIK UGYE?

Arnie

Közeledik a 21. évszázad, amely új évezred küszöbét is jelenti. Európában háború van most is. Ki ne hallott volna harci repülőgépekről? Amíg világ a világ, fegyveres konfliktusok mindig lesznek, ahhoz pedig szükségesek fegyverek is. Nézzük meg, hogy a világ legmodernebb harci repülőgép típusa hogyan is működik, amelynek készítésében és ideológiájában a pénz játssza a főszerepet.

Pisti éppen hazafelé indul a meleg nyári nap délutánján, a menza borzalmait sikerült kivennie fejéből. Így azon gondolkozék, hogy köszöntse rég nem látott számítógépét. Mi kedveset adjon neki, talán egy újabb F-22-es szimulátort? Igen, Pisti még csak 10 éves, de műszaki értelmiségi gyermek. Érdeklí minden, ami gép és lehetőleg fémből van. Sajnos hősünk szemüveges, és egy kicsit túlsúlyos szegényke, ráadásul még hajlamos a hányingerre is, így még meg kell várnia süldőeveinek végét, mire hormonjai alakzatba rendeződnek. Tehát ezért nem ment vitorlázórepülni. Maradt a számítógép. Pistit nem érdekli az ívelőlapok kiengedése, sőt a futó behúzásáról is el szokott feledkezni, ezért szereti az eladási listákat vezető szimulátor-sorozat harmadik részét, itt ugyanis „csak” repülni és lőni kell. A sorrend akár fel is cserélődhet.

Komolyra fordítva a szót, mi is ez, amiről beszélünk? A Lightning 3 tökéletesen folytatja a NovaLogic tradíciót, azaz nem bonyolítja túl szimulációs játékait a végsőkéig, náluk a játszhatóság, a pergő akció a lényeg. Arról van szó, hogy nagyobb néptömegeket vonz egy elég könnyen kezelhető program, ami szinte bárkinek a tenyerébe illeszkedik. Így az eladások száma is az égbe szökhet, vagy készítették volna még egy harmadik részt is?

Főszereplő az F-22 Raptor vadász – illetve többfeladatú vadászbombázó. Nem is tudom, melyik megfogalmazást használjam, hiszen a program készítői sem tudhatták pontosan még a felüggeszthető fegyverek mennyiségét sem. A fejlesztés még most is folyik és folyamatosan változnak a követelmények. Vajon készíthetnek-e csak és kizárólag vadász-feladatú repülőgépet manap-

ság, ráadásul amikor az F-15-ös leváltása lesz a cél? Nem. Az új repülőgépeknek sokban kell különbözniük a ma szolgálatban álló elődjeiktől. Új gyártási eljárásokat vezetnek be: a szerkezet legnagyobb része már kompozit műanyagból kell, hogy készüljön a radarok által történő alacsony észlelhetőség miatt, amit még a radarabszorbens anyagok használata, a különleges kabintető és a belső fegyverterek is tetéznék. No, de mi a helyzet az infravörös rakétákkal? Azok ugyanis a repülőgép által kibocsátott hőt érzékelik. A megoldás az F-22-es hajtómű-fúvócsövénél rejlik, mivel az nem bocsát ki környezeténél melegebb gázokat – állítólag. A fedélzeten található számítógépek teljesítménye akkora, hogy két Cray szuperszámítógéppel vetekedhetne. Az viszont érdekelne, hogy a programban szereplő atombomba hogyan befolyásolná ezt a nagy integritású elektronikát. Ha jól tudom, akkor az oroszok a hidegháború folyamán nem hiába használtak elektroncsöveket. Az F-22 ára 40 millió dollár/darab környékén KÉNE legyen, mai árfolyamon. Csapat szolgálatba 2005 környékén fog állni a típus.





A kissé hosszadalmas, de szép installálás, majd az érdekes képeket felvonultató intro után a szokásos NovaLogic menüben találhatjuk magunkat. Jó nagy betűkkel szerepelnek lehetőségeink. A Quick Mission menüpont alatt csak a kívánt küldetést kell kiválasztanunk, mindenféle köztötség nélkül és irány a nyuszibusz! A Campaigns-hadjárat menüben már személyes adatainkat közzétéve létesíthetünk karriert, hogy végre Nevadában átessünk a kiképzésen. A mindenütt jelen lévő, cigarettától mélyült hangú narrátor pontosan eligazít, hogy mikor mit és hogyan is kéne csinálnunk. Például, segítségképpen mondja: ha fel akarsz szállni (persze a szükséges sebesség elérése után), húzd hátra a botkormányt. Kösz, jó felemelkedtem... Majd az automata behúzza a kerekeket, még szerencse, biztos kinnhagytam volna... A kiképzés után irány a hadszíntér. Küldetéseket teljesíthetünk Szudánban, Algériában, Szíriában, Oroszországban, Indonéziában és a Fülöp-szigetekenél. A változatos földrajzi területek nem csak a terület színét, hanem a nehézségi fokot, és az ellenség típusát is meghatározzák. Ki mit szeret, én komálom a hegyek közötti bújócskát, szemben a sivatag kerozin és teljesítményemésztő melegével. Ami közös a színterekben, az az időjárás változása. A Multiplayer opcióban állíthatjuk be a hálózatos játék karakterisztikáit, legyen az LAN vagy NovaWorld (NovaLogic internet szerver) játék. Helyi hálózaton maximum 16 játékos teljesítheti küldetését. A Join NovaWorld menüben egy gombnyomásra megkeresi és felajánlja gépünk az Internetes szervereket, hogy gigantikus légi-harcot vívhassunk maximum 128 játékosal. Véleményem szerint ez a program egyik legérdekesebb része. Manapság még keve-

sen keresik fel a szervereket, hiszen még friss a program, de a NovaLogic által kiadott Lightning 3 demo is képes már a csatlakozásra. Szerencsés helyzetben lévén, mivel a program a kezemben, Internet kábelben (vagy falban?), irány NovaWorld! Ismeretleneket porrá löni – akik mondjuk F-16 pilóták Kanadában – az igazi élvezet és még csak nem is 500 köbcenti és piros. Jelentem, egyelőre magyaroké a légi fölény...

Játszhatóság szempontjából egyszerű a dolgunk a Lightning 3-mal, mivel az összes használható funkció csak pár billentyűre korlátozódik. Hangsúlyoznám, hogy a program az átlag játékosnak készült, aki még kevés szimulátort látott, így kezelését mindenki könnyedén elsajátíthatja. A készítőcsapat vadonatúj repülési modellt ígért, amire azért rákérdeznék tőlük: és nem sikerült? Esetleg arról lenne szó, hogy teljes utánégetővel süllyedve és gyorsulva F-22-esünk atomjaira hullik szét a nagy sebességtől, mint ahogy tapasztaljuk a Lightning 3-ban? Vagy arról, hogy beépítettek a programba olyan funkciókat, mint automatikus fel- és leszállás, útvonalkövetés, célkövetés, légi

utántankolás, sebesség és magasságtartás? Mitől szimulátor? – kérdezhetné egy Flight Simulator vagy Falcon 4 hívő. Itt a lényeg a tűz, az akció, a robbanások, na és a B61-es atombomba. Sérülés-modell nincs. Legalábbis nem nevezném annak, amikor a földön gurulva átmegyek a terepjárókon; illetve a levegőben egy rakéta már biztos sérülést, egy második pedig biztos lezuhanást jelent repülőgépünknek. Ha gépágyúval eltalálunk valamit, abból ugyan darabok repülnek ki, de ez ráközelítve nem látszik. Légi harc fegyvereink a 20 mm-es hatcsövű, jól bevált Vulcan gépágyú, és a legújabb fejlesztésű Sidewinder és Amraam rakéták. Az ellenséges radarforrásra allergiás légi nyíl az AGM-88 Harm, kitűnően alkalmazható repterek és légvédelmi objektumok radarberendezései ellen. JDAM bombát használhatunk mindenféle időjárásban, GPS irányító szerkezete lévén a földi célok ellen. A BLU-109 bomba teljesen hagyományos bombázásra használható. Kedvencem, a B61 taktikai termonukleáris bomba pedig földrészek megsemmisítésre való, politikai nézetünknek megfelelően használandó (gyerekeink meg majd úgy használják ezeket, mint mi a TV távirányítót?). Úgy játszunk a Lightning 3-mal, hogy nézzük a taktikai térképet, ahol megjelenik természetesen gépünk, a légvédelmi rakéták, lokátorok, ellenséges és saját gépek helyzete. Alapvető, hogy ne kerüljünk ellenséges légvédelmi eszköz közelébe, mert mind a csöves, mind a rakétás légvédelmi eszközök nagyon hatékonyak, ellenben a saját levegő-levegő rakétákkal, amelyek még a 20 évvel ezelőtti orosz rakétákat is képesek überelni ideális indítási viszonyok között. Vigyázat, az F-22 Lightning 3-ban nem lehet egy rakéta elől szimplán egy kanyonba menekülni! A dipólköteg és infracsapda-kilövőket pedig biztos eperpuding-vetőkre cserélték, mert teljesen hatástalanok! Azért van lehetőség a túlélésre. Repülünk mindig 5000 láb alatt, lehetőleg kikap-



csolt radarral. Közeli légi célok ellen használjunk Sidewinder rakétákat, melyekhez nem szükséges radar, csak a fegyveröblöt kell kinyitni és a rakéta érzékelője befogja a célt, majd megfelelő távolságba érve jelzést ad az indításra. A valódi F-22-es képes lesz rakétát indítani olyan célra, amelyet egy AWACS gép derít fel, saját radar használata nélkül. Ezt a funkciót nem találtuk meg a programban, továbbá a saját és egyéb gépek céljele sem szerepel a HUD-on. Lehet, hogy ez zavarná a játékost, gondolja a NovaLogic? Kifejezetten érdekesnek tartom, hogy miután rakétát indítunk egy ellenséges gépre, az nem kezd el egy fél orsót sem, plusz nem használja a rakéta-zavaró berendezéseit, mégis a levegőben marad legalább a második rakéta becsapódásáig. Ellenben minket már az első rakéta is majdnem biztos, hogy eltalál. Furcsa, de függőleges manővert kezdve, ha az ellenséges rakéta már a közelünkben van, segíthet azt lerázni. Érdekes gyakran feladatot adni buta kísérőnknek (wingman), az ugyanis elég nagy hatékonysággal képes megsemmisíteni a célokat. Ne használjunk utánégetőt! Ugyanis a Raptor anélkül is elég gyors és így nem növeli az infra érzékelhetőséget. Bombavetésnél nincs sok dolgunk, mert csak be kell fogni a célt, majd megközelítőleg közeli helyen kioldani a bombát, a találat majdnem biztos. Mindig nézzük a Mission Objectives képernyőt repülés közben, itt ugyanis képet kaphatunk az aktuális légi helyzetről: milyen és hány gép lett lelőve, illetve az elsődleges és másodlagos célpont megsemmisült-e. Azoknak, akik nem akarnak túl sok időt tölteni egy küldetéssel, azt ajánlom, hogy csak az elsődleges célpontokra menjenek, az is legalább 5-8 ellenséges repülő objektum lelövését jelentheti bevetésenként.

Az F-22 Lightning 3 reklámjaiban a grafikát és az atombombát jelölték meg a NovaLogic szakemberei, mint mérföldkövet a szimulációs játékokban. Nos a grafika nem csúnya, főleg ha nem Voodoo 1-en nézi az ember. Ott ugyanis élesen elkülönülnek a bitmap textúrák a poligonok felületén, ráadásul vannak olyan területek, ahol rózsaszín-narancssárga foltok vannak a föld felszínén, ami 10.000 láb magasságból jól néz ki. A látóhatár teljesen egyenes, figyelmen kívül hagyva, hogy tenger felett vagy hegyek között repülünk. Az időjárás effektek jól sikerültek, hatalmas villámok csapdosnak az alacsony felhőalapból, közben pedig az esőcseppek kopognak a kabintetőn. Jobb gépeken, illetve videokártyákon 1024*768-as felbontásban, true colorban már igencsak tetszetős a Lightning 3 renderelése. A NovaLogic, Lightning 3-ról szóló weboldalán részletes lista található a program által támogatott videokártyákról (www.novalogic.com). Egyet viszont nem értek. Miért tesznek lapos, bitmap városokat hatalmas toronyházakkal egybe, ráadásul egy kifutópálya tövébe? A városka ugyanis kisebb, mint maga a reptér, de toronyházai New York-ot idézik. Tenger felett repülve nem lehet érzékelni a magasságot, olyasféle vízfelület textúrája. A hegyek között tekergőző folyók pedig gézre hasonlítanak a homokozóban! Az atomrobbanás és az azzal járó gombafelhő ragyogóan néz ki. Viszont a repülőesz-



közök kidolgozása kitűnő, az orosz típusok is felismerhetőek. A repülőterek távolságait segítenek legyőzni a rohangáló terepjárók cikázva a C-17-ek között. Az F-22-es gépünk külső kidolgozása nagyon jó, lehetne ezt még überelni? Minden mechanikus eszköz működik és mozog, beleértve a Sidewinder fegyveröblöket és az egyéb belső tereket is. A műszerfalat biztosan nem ugyanaz készítette, mint aki a gép külsejét, mert az borzalmas, nem is ajánlom, hogy nézze egyáltalán valaki. Inkább használjuk a HUD nézetet, az megad minden szükséges információt.

A hangok minősége kitűnő. Szinte minden megvan, aminek lennie kell, de nincs is több mint eddig más szimulátorokban látni lehetett. Igazán tetszik, amikor húzva a botkormányon a szél süvítése a szárnyakon felerősödik, vagy ahogy a villámok csapdosnak a földbe. A rádiózás intenzív, állandóan beleköhög valaki az éterbe, még ha annyit is: lelöttek! Dinamikus, a játékmenethez tökéletesen illeszkedő zene szól aláfestésként, hogy ne unatkozzunk két rakéta között. Voice-Over-Net a NovaLogic saját fejlesztésű Internetes hangátviteli kódja, melynek segítségével saját hangunkkal üzenhetünk a hálózatban velünk játszóknak. A cég weboldalán részletes lista található a tesztelt hangkártyákról, amelyek támogatják és együttműködnek a fenti funkcióval.

Összességében, a Lightning 3 olyan játék, amely az abszolút kezdőket és a haladó játékosokat célozza meg azzal, hogy a remek kinézetét, hangjait változatos küldetésekkel tetézi. Sikerélményt adva próbál kedvet csinálni a szimulációkhoz. Hiába, ha egyszer valaki megéri a kerozin szagát...

CPU/RAM: P166MMX, 64 MB
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

NINCIS ÚJ A NAP ALATT

NOVALOGIC



PC X



Wild Metal Country



SIVATAGI SÓTLANSÁG

Sam. Joe

Tankok, helikopterek, sivatag, harc. Izgalmasan hangzik? Unalmas táj, lapos feladat. Unalmasan hangzik? Mindez együtt milyen? Alább kiderül!

Javában dúlt a polgárháború a Tehric rendszerben.

A szemben álló felek automatikus harci gépezeteket fejlesztettek ki, hogy azok megvédjék a legfőbb értéket képviselő „energiamagvakat” ■ támadóktól.

A finesz kis harci masinéria pedig – mint ahogy az ilyenkor illik – saját öntudatra ébredt, és úgy döntött, hogy az energiagyök nála vannak a legjobb helyen. Tehát, nekiállt legyilkolászni minden élő, függetlenül attól, hogy az éppen ellenség vagy alkotó. Mivel a gépezetek a csúcstechnológiát képviselték, nem volt mit tenni: evakuálni kellett a lakosságot és átengedni a terepet a fém létformáknak. Mint az sejtethető, a játékos feladata, hogy a Tehric haladás és belevalóság zászlóvivőjeként alaposan lerugdossa a rozsdát a gépek bádoggpopójáról. Ehhez a feladathoz helyes kis harckocsik állnak rendelkezésünkre, melyekből csupán választanunk kell, és máris jöhet a mehet.

A sablonos történet sajnos nem az egyetlen baja a harckocsis-lövöldözős arcade-nek. A legfőbb hibája viszont az, hogy ■ feladat és a táj egyhangúsága miatt nagyon hamar lelohad a játékost fűtő harci kedv. A látvány elsőre rendkívül tetszetős. A bumfordi tankok, a színes robbanások, az

elsivatagosodott táj,

■ homokkal betemetett épületekből kibukkanó részletek. Csak éppen hiába az azték kultúra ihlette díszítések a falakon, hiába szép az

a sivatag, de akkor is csak sivatag orrvérzésig.

A beduinok sem csak vízért járnak az oázisokba! Anélkül a pár kó-

kadt pálmafa nélkül ők is begolyóznának! A táj menthetetlenül egyhangú. A dimbes-dombos terep arktiszi „változatoságát” csak néha-néha szakítja meg valamilyen apró építmény. Különbséget csupán a megvilágításban és a talaj textúrájában fedezhetünk fel.

Ami a küldetéseket illeti, egy kaptafára készült feladatok sem írhatók éppen a játék javára. A sokadik ugyanolyan helyszínen játszódó, ugyanolyan „szedd össze a színes bigyókat és hordd oda a raktárhoz, közben pedig vágj agyon mindenkit, aki kötekedik” misszió után ásitózni kezd az ember, és inkább kilép. Könyörgöm! Nem fért volna el egy-egy „juss el a-pontból b-pontba”, vagy „mentsd meg felebarátodat” típusú feladat!?

Vannak érdekes elemek is a játékban: például ha felborultunk vagy beszorultunk egy hasadékba, hívásra mentőhelikopter siet a segítségünkre. Felbukkannak újabb épületek – bologató olajpumpák, szélkerekek, melyek az erőmezővel ellátott kerítéseket táplálják, teleport kapuk –, de olyan kis számban és olyan lassan adagolják őket, féltő, hogy ■ játékos

azt már nem várja ki. Mire feltűnnének a monitoron, játékosunk régen a TV-t kapcsolgatja.

Hogy időnként éppen a járgányunk takarja ki azt, amit látnunk kéne, már nem is rovom fel a játéknak, mert a fenti hibák után ez volt a legkevesebb.

Félek, hogy az irányítással is sokaknak meggyűlik majd a bajuk. A megszokott metódustól eltérően a két lánctalpat – vagy kereket, mert olyan tank is van – vezéreljük. A mozgást a bal lánctalp előre/hátra, illetve jobb lánctalp előre/hátra funkciókkal irányítjuk, melyhez még hozzá jön a torony forgatása, a tüzelés, ami egyben a cső emelése is, valamint az aknászórás. Nekem a mozgásra ráállt a kezem, de inkább ■ tankot forgattam a lövegtorony helyett, mivel annyi kezem nincs. Aki nek megmutattam, annak az irányítás bizony gon-



dot okozott. Nem csodálom, hiszen szokatlan, hogy egy kis ívű balra kanyarodáshoz két gombot is nyomni kelljen (bal lánctalp hátra, jobb lánctalp előre). Szóval macerás, na!

A Wild Metal Country sok kis jó ötlet gyűjteménye, melyeket kíméletlenül kivégeznek az unalmas pályák, és a minden változatosságot nélkülöző feladat. A szegényteljes kettes osztályzattól csupán a járművek, és az Azték faltextúrák készítőinek munkássága menti meg ■ játékot. Különben kettes... alá.

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS
JÓ ÖTLETEK, MELYEKET MAGA ALÁ
TENET AZ UNALMAS JÁTÉKMENT, ÉS
AZ EGYHANGÚ KÖRNYEZET
GREMLIN INTERACTIVE

3

WILD METAL COUNTRY

AKCIÓ LEÍRÁS

41



Thrust Twist and Turn

NYOMÁS UTÁNA(M)!

Doki

A Take2 neve már nem cseng ismeretlenül a szakmában. Nagyratörő terveikben autóverseny is szerepel, amely éppen a napokban látott napvilágot. Mi pedig kíváncsian vártuk, hogy tud-e valami újat mutatni ebben a meglehetősen elszürkült kategóriában.

Nincs mese, újra indulni kell. Újabb taggal gyarapodott ugyanis a „rohanjunk ész nélkül” játékok amúgy is népes tábora. Ez persze nem baj, hiszen ma már ez a kategória is kifejezetten magas színvonallal dicsekedhet, legalábbis a grafikát illetően. A TTT is jól passzol ebbe a műfajba, de sztorit, cselekményt azonban itt hiába is keresünk: az – egyébként könnyen felejthető - intro eleve már egy eszeveszett száguldást mutat be. A menüopciók viszont kellemesen egyértelműek és világosak. És miután Time Trial-t játszani itt nem sok értelme van, ezért rögtön neki is kezdhetünk a futamoknak. Ellenfeleink nehézségi szintjét mi magunk nem állíthatjuk be, mindezt a választott kocsi tulajdonságai befolyásolják. Az autóválasztás egyébként a jó öreg Merkur-os éveket juttathatja az eszünkbe: összesen 4 kocsit bírtak a készítők elhelyezni a programban, amiből a két végiet /a leggyorsabb és a leglassabb/

- érthető okokból - szinte teljesen használhatatlan. A legszerencsésebb választás a könnyen kiejthető Sharp... gyengébbek kedvéért: a piros színű autó. Arcade módban maradvá az is látható, hogy a 8 pályából mindössze 3 aktív, többi pályát pedig azok megnyerésével oldhatjuk fel. Ez persze már nem egyszerű feladat, bár a városi és az egyiptomi pálya a könnyebb eset. A kapott újabb pályák pedig már elcsépelten hangzó „vulkanikus, sivatagi, éjjeli, viharos” helyszínekre engednek elkalandozni, persze ezek a pályák valamivel szebbek és alaposabbak régebbi társaiknál. Autóink mozgása viszont elképesztően rossz. A leggyorsabb autó használhatatlan a csúszkálás miatt, de a többit se fogjuk a szívünkbe zárni. A kocsik bosszantóan rájátszanak a terhelésváltásokra, az ugratás utáni bólintásokra, és az ütközésekből adódó elmozdulásokra. Ezekhez sík terepen hozzá lehet edződni, de egy dupla loop-nál már erősen kétséges a siker. Ráadásul csaknem mindegyik pálya kihasználja azon tulajdonságát, hogy a föld felszíne felett vezet az út és nem fukarkodnak az éles csavarokban, a dimenzió minden irányában. Kirepülés esetén járgányunk felrobban, majd újra az úton találjuk magunkat és mehetünk tovább. Annyi előnyünk azért van, hogy a gépi ellenfelek nem az elit szintet képviselik és – kis túlzással – elegendő leesés nélkül végigmennünk a pályán az első-

séghez. A turbó gombot pedig pusztán a hosszabb egyenesekben kell erőltetni, ilyen egyszerű a titok.

Ezen műfaj másik erőssége, a grafika javít valamiképp az értékelésen, mert egyrészt félelmetesen gyors, másrészt szép is. A gond egyedül az vele, hogy nem alapos. Pályatársaival ellentétben Powersilide,



Deathkarz/ itt az út a legtöbb esetben nem megy be komolyabb objektumok közé, hanem semmiben függ. A monoton háttér pedig egyszerűen átfordul az aktuális irányoknak megfelelően, ami egyrészt ugyan megmagyarázza a gyorsaságot, másrészt viszont sokat ront a megítélésen.

Ráadásul amennyire szépek az árnyékolások, annyira rosszak az ütközéseknél bekövetkező törés megjelenítése. A zene és a hangeffektek az „erős közepes” kategóriát képviselik, bár hosszú idő után fokozatosan csúsznak lejjebb, leginkább a törések effekjei zavaróak. A multiplayer lehetőségtől sokat ne várjunk: helyi hálózat az egyetlen konnektálási lehetőség. Nagyon vegyes az összkép. Egyrészt hívogat a játék egy-egy újabb száguldásra, az egzotikus és szép pályákon, és teszi mindezt félelmetes gyorsasággal. Másrészt nagyon bosszantó hibái is akadnak, melyekből a zavaró csúszkálást nem lehet könnyen felejtetni. Annak ellenére, hogy semmi komolyabb cél nem vezérelheti a volánál ülőt, mégis képes pár órára a monitor elé szegezni a vállalkozó kedvéket. Mindazonáltal ebben a kategóriában maximum csak közepesen foglalhat helyet, mert a nemrégiben megjelent és fentebb már említett játékok klasszissokkal megelőzik minden téren.

CPU/RAM: P233, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3DFX

REGÉBBIEN CSODÁLTUK VOLNA, MA MÉG MEGTUDJUK!

TAKE2
H&H'92 KFT.
TEL.: 223-1500



A szindróma:

300 km/h feletti sebességgel ma még nem sok helyen autózhatunk. Ám a nem is olyan messzi jövőben ez nem jutalom, vagy kiváltság, hanem feladat lesz számunkra. És hogy pontosan miért is kell rohanni, az ebben a műfajban nem számít. Általában nevenincs versenyeken kell indulnunk, de az egyetlen cél mindössze az újabb pályákon, versenyeken való indulás lehetősége. Ez pedig – ha belegondolunk - egy ördögi kör, mindenféle értelem nélkül.

Sok olyan játék bukott már meg, vagy tartozott a kevésbé sikeres szoftverek közé, amelyek ugyan gyönyörű grafikával vannak megáldva, ám kerettörténet, vagy értelmes cél hiányában csak kevesek nyúlnak értük a boltok polcaira. Az pedig csak tovább tetézi a dolgot, hogy mindez teljesen arcade módban, a realitásokat figyelmen kívül hagyva a jövő színhelyein történik. Ma pedig ott tartunk, hogy legalább havonta egy-egy újabb taggal gyarapodik az autóverseny népes tábora, igaz az idő múlásával most már ez a stílus is igen elviselhető csomagolásban jelenik meg. Legtöbbször a választás egy-egy demo kipróbálása után születik meg és hatványozottan fontos lehet a barátok hozzáállása is a beszerzendő programhoz. Mert valljuk meg: szép és gyors pályák, rendkívüli látvány ide vagy oda, előbb-utóbb csak egy jól eltalált multiplayer-üzemmód segíthet leporolni a polcon árválkodó dobozt...

BOSS Rally



CSAK EGY PERCET KÉREK AZ ÉLETEDBŐL

Érdekes új területre eveztek a programozók ezzel az arcade jellegű rallyval. Talán próbálnak betörni a szimulációk nagyon erős mezőnyébe? A Boss Rally az egyik legnagyobb példányszámban eladott Nintendo 64-es játék, a Top Gear Rally tuningolt PC-s reinkarnációja.

Mindenekelőtt a játékot ■ 6-14 éves korosztály karmaiban tudnám elképzelni, akik még csak az első szárnypróbálgatásait teszik a szimulációs játékok terén. Bár a Southpeak termékmenedzserei nem ■ cég gyermekjátékai közé sorolják, szerintem az arcade-stílus és a szimuláció nem fér meg egymás mellett. Stílusát ■ Screamer és a Test Drive sorozat utolsó tagjainak keverékéhez tudnám hasonlítani. Az összemérettetés négy féle módja áll rendelkezésünkre: ■ bajnokság, az időfutam, a quick race (csak az időhiányban szenvedőknek) és ■ multiplayer lehetőség azoknak, akik nem elégednek meg a program intelligenciájával és rendelkeznek egyéb fali zsinórokkal ■ 220V-os mellett.



A történet szokványos, menjünk végig ■ bajnokság pályáin és legyünk a legjobbak! Pontosabban a legjobbaknál is profibbak. A történet lényege ugyanis az, hogy a startvonalnál állva, teljes gázzal, üresben, maximális fordulatszámot járattuk motorunkat, egyedül várjuk a startfények zöldre indikálódását. A startjelzés után az automata váltó egyesbe helyezésével motorunk nem pörgeti ki a kerekeket, hanem alacsony fordulatszámról lassacskán felpörögve éri el a következő fokozat kapcsolásához szükséges fordulatszámot. Irány az előttünk haladók! Toljuk le mind! A feladat kétszeresen nehéz, mivel egyenként indítják az autót, de mégis csapatversenyben küzdve kell az élre kerülnünk. Tehát az első helyezett már rég elindult, amikor minket indítanak. Eszerint lehetséges, hogy egy három körös

versenyben kétszer is a leggyorsabb kört megtéve, de valamiért mégis csak ötödiknek beérve egy pontot kapjunk, ami nem elég a következő szezon elkezdéséhez. No de se baj, bármennyiszer újra lehet kezdeni.

Hosszú, széles és ügyesen megtervezett hat különböző pályán mérhetjük össze ■ 16 féle választható autó teljesítményét. A sűrű erdőben való sárdagasztás, lápos, víztől tükröződő mocsarakban való evickélés mellett roboghatunk városi, tengerparti vagy akár sivatagi pályákon is. Ha meguntuk a pályák nyújtotta lehetőségeket és ■ 200 km/h-s száguldást, akkor a tapasztaltabb pilóták egy kis éjszakai vagy esős időbeni vezetéssel adhatnak maguknak új

élményt. Senkit se ijesszen meg a zuhanórepülésben közeledő Cessna, vagy a hirtelen összeszűkülő híd. Extra az alacsony jövedelműeknek a benzinkímélő üzemmód. A pályákon rövidítések vannak, ahol egy kanyart, vagy átjárót levágva, akár két hellyel is előrébb kerülhetünk. A pályák szélessége általában pont elég egy kiadós bukfenchez, néha pedig még nagyobb teret adva akár bele is hajthatunk ■ hűsítő habokba. Ami kissé unalmas lehet, az az ugyanolyan textúrák ismétlése, vagy a papírvékony fák kitüremkedése a sarkoknál. Valamit valamiért, azaz ■ Voodoo I-es videokártya enyhe melegedéssel tudathatja, hogy még 1999 közepe felé is képes még csodákra egy vadonatúj program megjelenítésekor.

Bár az utók típusa és teljesítmény-adata nem áll rendelkezésre, a csupán látszatra történő vá-



Arnie

lasztás tökéletesen megbízható. A menüben kezel rajzolt autók között rengeteg meghatározhatatlan típus van, de mintha láttam volna tejesautót, gömbkereű gömb-autót, Mini-Morrist és Lanciat is. Az első csoportba tartozó autók olyanok, mint egy roncsderby résztvevői: motorjuk kihagy, recsegnek, ropognak. Ahogy egyre gyorsabbá válunk rendelkezésre állnak majd a magasabb osztályú kocsik is, ami természetesen jobb állóképességet, nagyobb sebességet jelent.



A gyönyörűen fényezett járgányunkból egy verseny után már csak papírgalacsin jellegű, guruló hulladék marad, de ■ füst, sár és sérülés nyomok ellenére a kocsi mégis fénylik és tükröződik. Az ablakok valószínűleg nem plexiből, hanem alumínium-lapokból lehetnek, ugyanis nem törnek, és nem is fénylenek.

A hangeffektokból nincs túl sok, így tesztelni sem lehet őket túlzottan. Érdekes feladat lehet kitalálni, hogy melyik effektus vajon honnan származhat. Véleményem szerint az autók hangja kávédarálótól illetve sárkányrepülőtől, a koccanás pedig egy zenebohóctól származhat.

Azok a pixelaszfalt-betyárok, akik nem akarnak elmélyedni a szelephézagok, utángyújtások, turbónyomások és társaik rejtelmében, azok biztosan élvezni fogják a Boss Rallyt élményszerű vezethetősége, az ugratok és repülések sokasága miatt. Nem kell órákat tölteni a kézikönyv olvasgatásával, hogy erdei talajra milyen gumi és felüggesztés paszszol, hanem csak gyújtás és padlógáz!

CPU/RAM: P200MMX, 32 MB
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A

SZERÉNY KÉPESSÉGŰ RALLY-OVI

SOUTHPEAK INTERACTIVE

3

PC X

AKCIÓ LEÍRÁS

43



Eastern Front II

HAMIS LYUKBÓL HAMIS SZÉL FÚJ...

Trau

Igazából nem tudom, hogy kicsiny lelkem túlon túl gyanakvó, esetleg igényesebb vagyok, mint a nagy átlag, de nem kerek ■ dolog. Már mint az Eastern Front után következő II-es számmal. Ez ugyebár egy játék folytatását, esetleg második részét jelentené, de hol van mindez a fentebb nevezett játék esetében? Ha valaki megtalálná, szóljon...

Megjelentek ■ stabil, nem mozgatható parancsnoki állások, nagyobb hatótávolsággal. Végül felfedezhetjük a későbbi, "mi lett volna, ha..." ütközetekben a német Pz. VI. Jagdtiger-t is, a maga brutális 128L55-ös lövegével. Jóval

Igazából semmi bajom nem lenne a Talonsoft amúgy kiváló programjával (szerény véleményem szerint az egyik legjobb a piacon!), ha „Gold”, „Special Edition”, „Deluxe Edition” vagy valami hasonló szerepelne a II-es helyett. A dobozon szereplő EF II. azonban erősen sűrölja az „átverés-kategóriát” roppant gyanakvó lelkem szerint. Mert mi is történt valójában?

A recept roppan egyszerű: fogd meg az eredeti CD-t, keverd össze a küldetés-CD-vel, és hangyá-

hetnek. Felfedezhető egy pár új talajféleség (magas falak, partszakasz, vizesés, kőfal...). Helyes. Néhány új külső is felbukkan ■ csapatok 3D-s ikonjain (korai és késői német páncélos-festések, téli álcázófestés), végre nem a standard tábori szürke Pz. IV-F2-esem bal-lag a végtelen hómezőkön. A játék felbontása is megváltozott, minimum 800x600-as üzemmódot igényel.

A legnagyobb újítás talán ■ multiplayer játéklehetőség beépítése. Ez roppantul jó ötlet, hiszen ismerek néhány stratégia-őrültet, és eddig hiányoltuk egymás elkalapálásának lehetőségét. Utánpótlásunk ezentúl nem csak szárazföldön, hanem az égiektől is érkezhethet. Nem kifejezetten Szent Péterre gondoltam, hanem ejtőernyős, illetve vitorlázó repülőgéppel érkezett csapatokra. A Steel Panthers-sorozathoz hasonlóan – bár messze nem olyan tökéletesen – már több páncélértéke is lehet egy-egy harceszköznek. Végre nem mindegy, honnan lövöd meg...

több amerikai „Lend-Lease” egység harcol vörös csillagos felségjellel.

Hát durván ennyi a változás, legalábbis tapasztalataim szerint. Állítólag javult az AI is, igazán nagy különbséget nem bírtam felfedezni. Biztosan úgy lehet...

Nos, a fentiek tarka egyvelege miatt volt kínban kicsiny szívem. Nem tudom eldönteni, megbocsássak-e vagy nem. A javítások, fejlesztések szépek, jól működnek, helyénvalóak, ugyanakkor... Szóval nem is tudom. Csak kisebb átalakítás után kibiggyeszteni ■ II-es címkét, hááááát... Szerintem erős túlzás. Inkább a „Gold” lenne az igazi, mert az tökéletesen fedné a valóságot. Ha annak idején a Panzer General II. ilyen, hmmm, átalakításokkal lett volna a második rész, botrány lett volna belőle, úgy érzem.

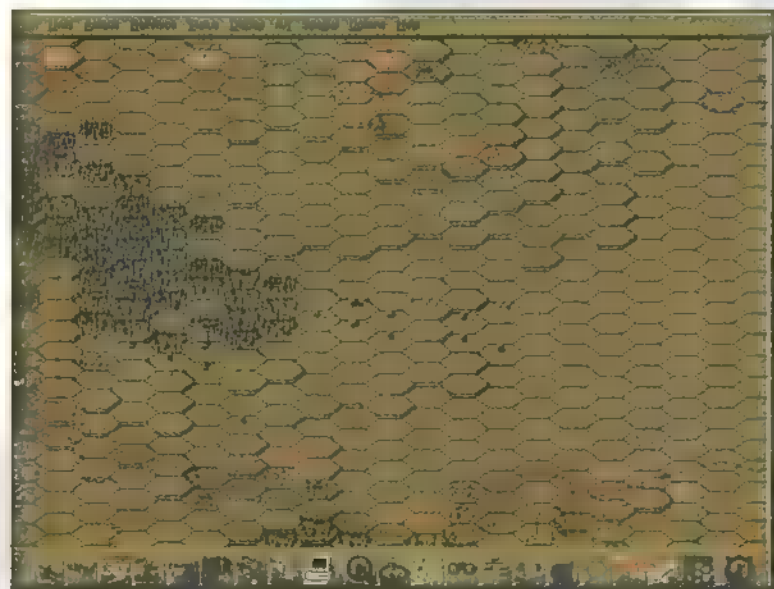
Mindenesetre annak, aki nem találkozott az Eastern Front-tal, ajánlom erősen. Akinek viszont birtoká-

ban van az első rész, és a küldetéslemez, meg-gondolandó ■ beszerzés... Esetleg várja meg a III. részt, hátha...

CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A

KELLEMS UTÁNÉRZÉS, DE A KIRÁLY MEZTELEN...

EMPIRE INTERACTIVE



nyi grafikai ráncfelvarrás után kész is az úgynevezett II. rész. Rendben, a dolgot kissé sarkítottam, elismerem. Mentségemre szóljon, hogy tényleg többet vártam a neves kiadótól.

De nézzük csak, miféle újdonsággal szolgál számunkra a program (már mint a küldetés-CD-vel kiegészített első részhez képest)?

45 újdonság ütközetet vezényelhetünk csapataink élén, és két-két új dinamikus, illetve hagyományos, kötött menetű hadjárat is a rendelkezésünkre áll. Hmm, ez még jól is hangzik, de még kevéske ■ II. jelző viseléséhez. Mint említettem, javítottak a grafikán is. A játékterület hexadecimális "mezői" árnyékos, kontúros szélékkel büszkélked-



CD ROM lemezek másodkézből
50-70%-al kedvezőbb áron

mint 400 félé CD
amint 400 félé CD
amint 400 félé CD

50-70%
kedvezőbb áron



2990,-



4900,-



4900,-

MOTO
KAZER
2



6990,-

www.camelot.co.hu



Te is ott leszel
Augusztus 25-29-én a Hotel Beach-ben
a legutóbbi szerep-és kártyajáték
nyári táborban?

Ami
Balatonberényben lesz?
Igen, csak azt tudnám, hogy hol
lehet jelentkezni. Majd jól felhívom a
Camelotot azok mindent elmondanak.

Társas-kártyajáték!

Két játékos részére minden ami
a játékhoz szükséges, magyar nyelvű
szabálykönyvvel, csak 3000,- Ft
Ha még változatosabbá akarod tenni
a játékodat, vagy többen
szeretnétek játszani, vehetsz még
15 lapos kiegészítőket vagy
75 lapos paklikat.
Érdeklődj a honlapunkon, a boltban,
vagy a Főnix klubban
vasárnaponként 12-20 óráig,
ahol rögtön kipróbálhatod
a világ legnépszerűbb játékát.



Címünk: Camelot 1094 Budapest
Ferenc krt. 27
Telefon: 216-7053
Honlap: www.camelot.co.hu
e-mail: camelot@camelot.co.hu

Vidékre
és magukra
utazókat!



20%
kedvezmény
MAGIC-re

Vágd ki!



magyarországi forgalmazójaként várjuk viszonteladók
jelentkezését a teljes választékunkkal.

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!



Oddworld Abe's Exoddus

MUDOKON SZAPPANOPERA, 7-8 BEFEJEZŐ RÉSZ

TRF

Kedves olvasók! Igen, ez már egészen biztos, ez az utolsó rész. Aki eddig kibírta, bírja ki ezt is, aki pedig csak arra vár, hogy mind ■ 300 mudokon pajti szabad legyen, szedje össze minden tudását! Ott hagytuk abba, hogy Dripik és Phleg már kinyiffant, Aslik vezérigazgató tartja már csak a frontot, és vár ránk a csalogató utolsó helyszín, maga a serfőzde!

Rövid kitérő: az egyes részek sorszámozása talán egy kis magyarázatra szorul. Mivel ■ cikk készítése egy időben zajlott a végjátással, én sem tudtam előre, hogy hány helyszínt kell még menni, milyen főbb feladatok várnak, az az hány rész lesz. Mivel a játék kézikönyve ■ helyszínt adott meg, ezért először ennyi részre terveztem a történetet, de később kiderült, hogy ■ Fee Co Depot, ami külön helyként szerepelt, tulajdonképpen csak átjáróház. Ezt nem számítva maradt 7. ennyi szerepel az előző számban. Igen ám, de kiderült, hogy ■ sörgyár előtt akadt itt még egy Executive Office, ami tökéletesen megfelel 7., közbeeső epizód gyanánt, így végül mégis csak 8. részesre sikerült Abe kalandja. Remélem, nem baj.

7. ■ ■ ■ FEE CO DEPOT – EXECUTIVE'S OFFICE

Harmadjára taposod ■ pályaudvar kövét, a műsor most is ugyanaz: első púval felrobbantani piros gömböt, másodikkal viszont az egy képernyővel lejjebb sétáló, beszélő szemetest vedd célba! Mássz le, menj jobbra! A Slig barakkok és ■ Bonewerkz megpucolása után szabad ■ pálya a vasútállomás főnöksége felé! Előtte azonban okvetlenül nézd meg a híradót, amelyben Aslik vezérigazgató úr mindenkit arra ösztökél, hogy veled mihamarabb végezzenek! Sebaj, lépj be!

Mássz fel, majd menj jobbra, át az előtérbe az ajtón keresztül. Húzd meg a kart, majd gyere vissza, és menj tovább jobbra. Igyekezz elkerülni a repülő sligek bombáit, amíg el nem érsz a Baggage Claim (csomag-

felvétel) területhez, ahol a kar meghúzásával néhány súlyos küldeményt ejthetsz a sligek fejére, és mellesleg kinyitod az előző pályán ■ lakatot elzáró falat.

Amint az újabb konzolból kiderül, Aslik nagymester éppen konferenciát tart, zavarni tilos, de leginkább hatástalanítani tilos a hanglakatokat vele. Na, persze! Óvatosan mássz le, majd az árnyékot kihasználva osonj jobbra és fel! Mikor a slig elfordul, vágd hátba! A pillanatnyi megrökönyödést kihasználva pedig húzd meg a kart! Mássz le, osonj jobbra! Kússz fel a kis párkányra, állj ki a bal szélére, majd kántálj! A sligek megzavarodnak (te meg jót zakózol), amit kihasználhatsz: amikor éppen a bal sarok felé tartanak ugorj le, és húzd meg a kart, így a lövések ■ becsukódó falba csapódnak! A következő szobában maga Aslik vár. Mássz fel a párkányra, majd énekelj neki szépet! Menj vele a teleporthoz, köszönj, és dolgoztasd ■ kezelőt (1-4), majd ■ következő (előző) képernyőn hívj segítséget (7)! Állj a karhoz, ■ sliget hívd magadhoz, és dolgoztasd, majd ■ fal eltüntetésé után az összes sliggel menj balra! A következő szobában hívj mindenkit magadhoz, majd rendezz vérfürdőt közöttük, amíg csak egy marad! A teleporton keresztül menj át az irodába, és hatástalanítsd a hanglakatokat! Ennyit a glukkonokról. Abe-bel rohanj balra! Vigyázz az esetleg megmaradt sliggel

– mássz fel a kis párkányra, majd amikor nem figyel, pucolj tovább, végig balra, át az ajtón! Ugorj be ■ szellőzőbe, majd mássz fel és balra! Szabadítsd ki ■ rengeteg mudokon pajtít, majd gurulj vissza jobbra, és távozz az ajtón!

■ ■ ■ FEE CO DEPOT – SOULSTORM BREWERY

Negyedik alkalommal talán már mindenki számára egyértelmű a kezdés: ivás, púzás, piros gömb

felrobbantása, ivás, púzás, ének, és ismét lefelé a mászkáló szemetes ■ célpont! Mielőtt elindulsz, igyál! Mássz le, majd menj balra. Szabad az út a serfőzde felé, azonban rengeteg zöld üveg van itt szerte-szét dobálva. Menj ki a kép bal szélére, majd fordulj vissza, és mássz le! Két greeter (beszélő szemetes) fölé érkezel. Óvatosan ess le közéjük, és egy jól időzített púzással robbantsd fel őket (vigyázz, nem tudsz énekelni, viszont vissza tudsz mászni ■ fejük feletti szintre!). Ha már az egyik kipukkad, az siker, a cél, hogy elérd ■ szellőzőt, és beugorj. A háttérbe érkezel. Menj az ajtóhoz, és akkor gyere át rajta, amikor a slig jobbra haladva épp az alsó ajtóhoz ér! Rögtön lopakodj mögötte balra, és mássz fel a párkányra! Menj balra! Mikor a sligek nem figyelnek, ugorj és lógj le ■ felső párkányról. Ess le, amikor nyugi van! Az alsó mögött lopakodj el balra, majd várd meg, míg mindkettő ■ jobb szélén van, és mássz fel ■ sarokban a gyűrűhöz. Amikor ■ fenti túrázni megy, húzd meg a gyűrűt! Ismét mássz vissza fel egy alkalmas időpontban, énekelj, intézd úgy, hogy egy slig maradjon!



Azzal búj át ■ kés alatt, és óvatosan menj jobbra. Óvatosan lódd le az ott levő sliget, nehogy kárt tegyél ■ mudokonokban, majd gyere vissza, és aprítsd fel ■ ronda polippofát! Most már csak a három mudokot kell kimenteni, de ez egyszerű: egyesével hozd át őket, és amikor a kés lefelé megy, nyisd meg ■ madárkaput: a pajti pont átszalad a kés alatt a szabadságba! Ha mindhárommal meg vagy (ments köztük!), ■ bejárt úton távozz!

Menj át az ajtón! Tekerd el ■ kereket bal oldalt! Mássz le, dolgoztasd a mudokot, majd engedd ki a madárkaput! Ess le, és menj át az ajtón! Lopakodj át ■ greeterek között balra. A következő képen már lőnek is! A sötétben guggolj le, gurulj be a közepén

levő fedezékig, majd egy alkalmas pillanatban onnan tovább! Állj fel, várd meg, míg a mozgás érzékelő kimegy a legbaloldalibb pontra, ekkor rohanj át balra, fel ■ párkányra, ki az ajtón! Menj fel a lifttel, olvasd el ■ konzolt! Ez is a pukiról szól, ■ néha Aslik tolmácsolásában. Mássz fel egészen az automatáig, igyál, majd küldj egy robbanós pukit felfelé, ■ piros gömbhöz! Úgy robbantsd fel, hogy ■ repkedő slig megmaradjon! Menj fel a lifttel, és igyekezz balra fedezékbe vonulni! Énekelj ■ slignek, majd takarítsd el jobbra az összes aknát és piros gömböt! Utána menj végig jobbra, húzd meg a kart, menj le a lifttel, és kezd el begyűjteni a négy vak mudokon pajtit! Egészen vissza kell hozni őket, ami nem lesz könnyű, sok esetben egye-



sével kell csinálni. Tehát sétálj velük vissza, balra, le, el az automata előtt, le, egészen a tekerőkhöz. Dolgoztasd őket, majd menj fel a lifttel, gyere körbe le, és ■ lift helyén hívd le őket, majd nyisd meg a madárkaput. A kép bal alsó sarkában levő ajtó a sörfözde felé menő vonathoz vezet!

Megérkezve, el ne mulaszd a híradó utolsó adását, valamint ismerkedj meg az új glukkonnal, a névtelen műszakvezetővel! Belőle sok van, és mindig ott bukkand majd fel, ahol csak szükség lesz rá! Mit sem törődve vele, gyere az előtérbe, majd csapj zajt, hogy a jobb felső sarokban levő, alvó slig felébredjen. Menj jobbra, mássz fel ■ platformra, és mikor a slig odaér, húzd meg a kart! Most, hogy beszorult, énekelj neki, majd hívd le vele a liftet, menj fel, és öld meg ■ fenti sliget az automatánál, majd hozd vissza, és pukkaszd ki! Menj fel inni, majd gyere vissza, púzz, vidd át balra, és robbantsd fel a piros gömböt! Menj vissza, a háttérbe, vedd át a hatalmat a glukkonon, majd az összes hanglakaton keresztül, vidd őt jobbra, fel a liften az utolsóig, ami eltünteti a falat a szellőztőtől. Itt már ki is pukkaszthatod (látható, hogy rögtön új műszakvezető érkezik), és indulhatsz a szellőzőhöz, illetve azon keresztül az első csomóponthoz!

A Sörfözde 3 fő csomópontból, azon belül pedig 4-5 zulagból (gyártósor?) áll. Az adott csomóponton egy térkép mutatja a számozást.

1. zulag

Nézd meg ■ konzolt, menj jobbra, várj az árnyékban, míg elmegy ■ slig, majd gurulj át, és lógj le ■ platformról! Amikor újra kimegy, lopakodj át mögötte, majd a következő alkalommal gurulj át óvatosan a rács alatt, és ugorj át az aknát, húzd fel magad, és menj tovább jobbra! Állj az első akna mellé, várd meg, amíg elindulnak felfelé a csapóajtók, és kezdj el ugrani, gyorsan négyet egymás után!

A következő képernyőn megint egy ki-bemáskáló

slig mellett kell lógva, szaladva jobbra haladni, majd a végén felmászni a felső platformra. Menj jobbra, húzd meg ■ kart, mire előjön egy főnök. Énekelj neki, az egyik sliggel intézd el a másikat, majd vitesd fel magad ■ liften, és Abe mellett induljatok balra! Ugorj át a lukat, mire ■ slig lezuhan. Menj balra, nyisd ki ■ hanglakatokat, és hívd magaddal a sliget! Menj egészen az aknáig. Amikor mindketten beléptek ■ képre, állítsd le ■ sliget, majd ugorj át az aknát! Szólj ■ slignek, hogy kö-

vessen, és amikor lép egyet, lépj te is az akna felé. A cél, hogy mindkettő felrobbanjon! Akár sikerül, akár nem, új glukkonra van szükséged. Menj le a lifttel, majd az előző képernyőn mássz vissza ■ platformra! Húzd meg a kart, énekelj, és a duóval menj vissza az aknáig. Ha útközben elvesztetted ■ sliget, az egyik karhúzógaató mudokonnál hívj egy újat. Robbantsd fel a maradék aknát, vagy ha ezen túl vagy, akkor a sliggel húzsd meg a kart! Ess le, a hanglakatot hatástalanítva kinyílik ■ csapóajtó. Mielőtt leugranál, hívd magaddal a sliget! Ismételd még kétszer a következő képernyőn, majd kiálts segítségért! Az alsó sliggel nyitd ki a csapóajtót, majd próbáld őket egymásnak ugrasztani, végül purcantsd ki magad! Abe-bel már csak be kell gyűjteni a két mérges pajtit, megvigasztalni, lehozni őket ide alulra, majd jobbra elengedni ■ madárkapun át. A kerék megtekerése nyitja a kijáratot.

2. zulag

Menj jobbra, át az ajtón, majd tovább, le a lifttel. Menj át az elektromos falakon, majd ugráld át az aknát! Húzd meg a kart, a két érkező repülő slig elől rohanj jobbra! Ha minden igaz, az alsó felrobbantja magát, így visszamehetsz, és hatalmadba kerítheted ■ felsőt! Repülj vele balra, robbantsd fel az összes aknát! A lenti elektromos fal után menj lefelé, és húzd meg a kart! Gyere vissza, bújj át mindkét falon, majd fel és jobbra! Itt is húzd meg a kart, így ■ két



mudokon leesik, majd intézd el a repkedő sliget. Indulj felfelé ■ rácson, egészen ■ végéig! Kapcsold be az elektromos faliat, várd meg, amíg a nagysebességgel érkező kolléga hamuvá válik, kapcsold ki, és indulj el az ő sávjában. A végén egy másik kollégát kell nagy harcban kinyírnod, majd meghúzni ■ kart, végül pukkanj ki! Abe-bel indulj visszafelé! Mássz fel az elektromos falaknál ■ jobb párkányra, menj tovább, át az ajtón, engedj szabadon a három testvérkét! Gyere vissza, vigasztald meg az ittenieket, és vezesd őket végig jobbra, a madárkapuhoz! A kijárat egy képernyővel jobbra van, és ismét egy kerékkel lehet kinyitni.

3. zulag

Ugye szereted a késeket? Az első négy alatt viszonylag egyszerű átbújni. A túloldalon mássz fel ■ párkányra, majd ugorj át a karhoz (vigyázz a lógásnál!), és hatástalanítsd! A következő két „készletnek” az a trükkje, hogy rögtön akkor indulnak, ahogy odaérsz, tehát azonnal át kell gurulni alattuk. Végül az utolsó, hetes szett kissé nehéz: az 1. és 3. együtt mozog, őket kell hangolni a 2.-kal és a 4.-kel (amelyek nem mozognak együtt), illetve az 5.-kel, ami pláne nem. A 4. alatt lehet „pihenni”, de csak épp annyit, hogy az 5. 6. 7. elmenjen az útból. Természetesen mindegyik után ments! A következő képernyőn két dühös pajti engedi rád a késeket. Bújj át alattuk, mássz fel, és vigasztald meg őket (hogy abbahagyják), majd balra haladva hatástalanítsd a szeletelő gépeket! Itt is vigyázz az ugrásokkal és a lógásokkal! Sajnos, néhány zárlatos, így azok továbbra is működnek, igaz csökkentett sebességen. Menj vissza, hívd le a fenti két mudokont, vigasztald meg ■ lentieket, majd mind ■ hatan induljatok balra! Óvatosan ■ késekne! Végül már csak a két kereket kell megtekerni, ezután elengedheted őket, és te is távozhatasz!

4. zulag

Kezd ■ konzol elolvasásával! Rosszat sejtető kvíz kérdések és válaszok. Mássz le, és gurulj balra! Óvatosan mássz le greeterhez, és indulj jobbra! Menj át a másik kettőn, majd húzd meg ■ kart! Várd meg, míg a nevetőgáztól megkerült pajtik kirohannak balra, ekkor

csukd vissza az elválasztó falat! Vágd őket fejbe, hogy megnyugodjanak! Menj vissza balra két képernyőt, mássz fel, és gurulj át felül, jobbra! Mássz fel ■ fenti karhoz, húzd meg, ess le, de állj a párkány alá! Várd meg, amíg a slig leugrik, ekkor gyorsan mássz vissza! Szólj az egyik pajtinak, hogy húzza meg a kart, és rögtön kezdj énekelni! A sliggel menj balra, és végig robantsd fel a greetereket, majd pukkaszd ki magad! Szedd össze az itt levő három mudokont (a harmadik a bal oldalon üldögél egy fal mögött), és középen engedd ki őket (megkergülten is hazatalálnak a madárkapun keresztül)! A jobb oldali képernyőn, az elromlott szellőzőnél mássz le!

Gurulj jobbra, próbálj meg élve átjutni egyik párkányról a másikra a slogok között! Gurulj tovább és ments! Húzd meg ■ kart, mire felébrednek a sloggiek, és esnének neked, ezért gurulj gyorsan vissza, és igyekezz újra átjutni a túloldalra! Ha a sloggiek leestek, akkor még egyszer ugorj át felettük, gurulj jobbra, és megint ments! Húzd meg ■ második kart, és rögtön ugorj jobbra a megjelenő slig sortüze elé! Mikor leesik, te mássz vissza, és kerítsd hatalmadba! Húzd meg vele ■ kart, és rögtön hívd magadhoz a kutyusokat (2), különben felkajálják ■ megkergült mudokont! Egy képpel balra megsütheted őket az elektromos falon (de le is lőheted mindet). Ha kész vagy, pukkaszd ki a sliget! Menj vissza a bal oldali pajtikáért (fent van a kar, amivel ki tudod nyitni ■ falat), majd mindkettővel térd vissza jobbra, a madárkapuhoz (te fent gyere,



nehogy elriaszd a madarakat)! Engedd ki őket, majd távozz a kinyíló ajtón!

Sajnos még nincs vége! Gyenge idegzetűek most csukott szemmel játszanak! Gurulj végig jobbra, majd kezdj felfelé mászni ■ könnyfakasztó mellett. Gurulj el a kínzókamra felett, majd a következő képernyőn ugorj át a karhoz! Húzd meg, és rögtön lógi le a párkányról! Várd meg, míg a slig kilövedözi magát, és leesik, ekkor kapaszkodj vissza, énekelj neki, és lödd szét a greetereket, végül durantsd ki! Menj tovább, de mielőtt elkezdesz gurulni, ments! Addig bukfencezz, amíg észre nem vesznek, ekkor állj meg, és várj, amíg újra elfordul ■ két őrszem! Így araszolgatva, ugrálva,

osonva juss el az alattuk levő karig, ami a szellőzőt kapcsolja, majd hasonló módszerrel mássz fel mögöttük, és ugorj be ■ lukon! Az előtérbe érkezve szaladj a másik képernyőre, majd onnan óvatosan gyere vissza, és menj át az ajtón! Az animáció során Abe is rájön ■ könnyekre! Kijöve a másik ajtón menj balra, húzd meg ■ kart, hogy a kínzás véget érjen, majd ereszkedj le! Itt is van egy kar, de ezt meghúzva rögtön ugorj, mert jön egy slig is. Ha minden igaz, ■ jobb oldaladra érkezik, és jobbra lö, tehát néhány másodpercig biztonságban vagy tőle. Várd meg, amíg üldözni kezd, ekkor szaladj balra, és ugorj a szellőzőbe, majd amikor utolér, kezdj énekelni. Nyisd ki vele ■ hanglakatot (1, 6-5-6-6-8), majd pukkaszd ki! Gyere vissza a szellőzőn, aztán jobbra, és mássz le ■ képernyő végén! Köszönj ■ háttérben levő mudokonnak, aki felruház ■ gyógyítás képességével. Mássz vissza ■ rossz bőrben levő pajtikához, és gyógyítsd meg őket! Szólj, hogy kövessenek, majd mássz le, és menj balra a madárkapuhoz! Engedd őket haza, tekerd el ■ kereket, és távozz!

5. zulag

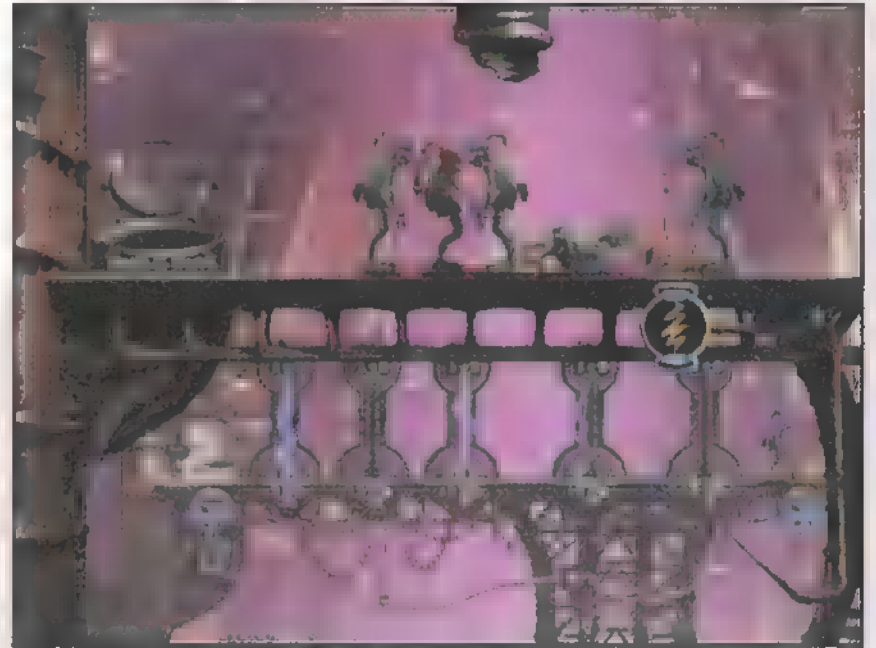
Irány a kinyílt 5. ajtó a felső szinten! Menj balra, át az ajtón, majd tovább balra!

Menj el ■ négy kerék előtt, majd osonj át a következő pályára, és állj meg az árnyékban! Ha szerencséd van, a két slig egymás mellett őrjáratozik, tehát könnyedén középre tudsz osonni mögöttük. A gyűrű a csapóajtót nyitja, amelyen keresztül a sligek távoznak az élők sorából. Mássz fel, vigasztald meg a fickót, majd menj tovább fent! Az itt levő fickót is vigasztald meg, majd ugorj vissza jobbra! Mikor a sloggiek bejönnek alád, szólj a pajtinak, hogy húzza meg

a kart, így a fal mögé szorul ■ sok kis éhes száj. Gyere le, állj a gyűrű alá, nyitassd ki a falat, és ahogy rohannak feléd, húzd meg ■ gyűrűt! Menj tovább fent, nekifutásból ugorj a húsos zsáknak, majd rohanj és ugorj a bal párkányra! Mikor ■ slogok alád érnek, ugorj át felettük és loholj a jobb párkányra! Vedd fel a húst, állj a párkány szélére, és jobb nyíl nyomva tartásával dobj egyet, majd rögtön ugorj! Pont ■ kar és a hús mellé érkezel. Az utóbbi egyelőre elfoglalja ■ slogokat, tehát húzd meg a kart, és rohanj jobbra, az előző képernyőn ■ gyűrű alá, és ments! Ha hallod, hogy jönnek, húzd meg a gyűrűt – ha szerencséd van, ■ csapóajtó hült helyén ■ mélybe zuhannak. Ha

nincs, töltsd vissza! Most már nincs más dolgod, mint egyesével begyűjteni ■ mudokonokat, visszasétálni velük ■ négy kerékig, kinyitni az ajtót, majd balra menve az utolsó képernyőn szélnek eresztetni őket! Te pedig távozhat az ajtón.

Az első csomópontot ezzel sikeresen teljesítetted, a középső ajtón keresztül juthatsz ■ másodikba! Itt is nézd meg ■ térképet, majd ■ szellőzőn keresztül vonulj háttérbe, majd újra ■ szellőzőbe ugorva juthatsz a felső szintre!



6. zulag

Mássz fel, gyere balra, át az ajtón egészen a mérges mudokon által működtetett elektromos falakig! Óvatosan juss keresztül rajtuk, majd vigasztald meg a pajtit, hogy hagyja abba! Állítsd úgy az áramot, hogy szabad legyen az út, és húzd meg ■ gyűrűt, ami eltünteti a falat. Vigasztald meg ■ másik kettőt is, így négyesen menjetek balra, ahol hazaküldheted őket! Használj a teleportot, majd menj balra! Ismét egy depressziós barát kapcsolgatja az elektromosságot, ráadásul ■ szellőző sem működik, sőt, ha bekapcsolod, víz ömlik az agresszív állapotban levő többi mudokon fejére, akik helyből összeverekednek, ami végzetes következményekkel járhat! Akkor húzd meg ■ kart, amikor épp működik ■ jobb oldali áramfal, majd mikor kikapcsolódik, sétálj át rajta! A következő körben kettőt tudsz menni, majd egyet-egyet. Gyorsan ugorj be a szellőzőbe, és szólj, hogy hagyják abba a verekedést (8)! Nyugtasd meg őket, majd menj tovább jobbra! Menj fel a lifttel, juss át a két elektromos falon, és a csapóajtókon, majd állj ki ■ kép jobb szélére! Amikor átjön a slig, rohanj jobbra, és ugorj ■ szellőzőbe! A TV tanulmányozása után kapcsolj be az elektromos falat, amely előbb-utóbb megsüti a sliget! Menj jobbra, vigasztald meg a mudokont, és tanulmányozd a TV-t, amelyből kiderül, milyen állapotban hagyta abba éppen ■ karhúzogatót. Ha szükséges, módosíts! Hívd őt jobbra, és küldd haza a madárkapun, majd menj vissza a többiekért! Lifteztessd meg őket, majd állítsd a csoportot a jobb oldali csapóajtó fölé! Menj jobbra, át a szellőzőn, balra a második karhoz! Húzd meg, mire a nyakadba esnek. Hívd át őket a másik képernyőre

a madárkapuhoz! Használd a szellőzőt, menj balra, tekerd el a kereket, és távozz!

7. zulag

Ezúttal vak mudokonokat kell kések között átvezetni! Először bújj át az első két kés alatt, majd hívd magadhoz a pajtit! Állítsd meg a kések között, ha szükséges, és kalkuláld bele, hogy minden parancsot nyugtáz egy OK-val, és bizony nem kimondottan fürge! Menjtek a lifthez, ereszkedjete le! Gyűjtsd be a másikat is, majd tedd ki őket a kép bal alsó sarkára, és menj le! Hozd keresztül a késeken az ittlévő szerencsétlent is, majd vidd fel, és ■ másik kettővel együtt indulj el jobbra! Vegyél magadhoz húst ■ zsákból, terelj mindenkit ■ liftre, és menj le! Slog! Az eljárás a következő: állj ki a lift szélére, szólj a srácoknak, hogy kövessenek, majd állítsd meg őket (a lényeg, hogy ne ■ liftet pucolják, hanem futásra készen legyenek)! Újra szólj, hogy kövessenek, várd meg, míg „leokézzák”, majd ■ balra nyilat nyomva tartva dobd ■ húst úgy, hogy mandinerből ■ lift alá essen, közben a leugorva rohanj balra, és ha mind a négyen átértetek ■ fal helyén, húzd meg a gyűrűt, hogy biztonságban legyetek ■ slogtól! Nem olyan nehéz, de még háromszor kell megismételni, hol jobbról balra, hol balról jobbra! A végén már csak fel kell vinni őket a lifttel, és kiengedni ■ madárkapun, ahol cserébe megkapod a shrykull-erőt! Menj vissza a lifthez, ereszkedj le ■ slogokhoz, és átváltozva énekelj nekik, hogy felvillanyozódjanak! Bújj át a rá-



csón, küldd haza az ott levő öt mudokont, majd gyere vissza a liften! Végül tekerés és távozás!

8. zulag

Menj jobbra! A kar meghúzása után ■ szokásos csiki-csuki következik: először visszafelé kell futni és ugrani a párkányra, majd az üldözőboly megérkezésekor a fejük felett átugorva ugyanez visszafelé. Ezúttal egymás után háromszor, majd a negyedik alkalommal egyetlen kis sloggie mászik elő, aki felett átugorva mehatsz tovább jobbra. Itt mássz le, tekerd el a kereket, majd mássz vissza, és húzd meg a kart, mire előjön egy repülő slig. Vedd át felette a hatalmat, húzd meg vele a

kart, és repülj vele balra, útközben lebombázva az összes slogot! A végén kövesd a felfelé mutató nyilat, húzd meg az összes kart, robbantgasd ■ slogokat, és ■ rácszott résznél ereszkedj le, és pottyantsd le a mudokonokat ■ ketrecből! Ha kész vagy, kipukkaszt-hatod a sliget, Abe-bel vigasztald meg és kísérd a mudokonokat balra, ahol a madárkapun keresztül távozhatsz. Az ének felkelti ■ sloggiekat, de simán elrohanhatsz előlük, és távozhatsz a már nyitott ajtón!

9. zulag

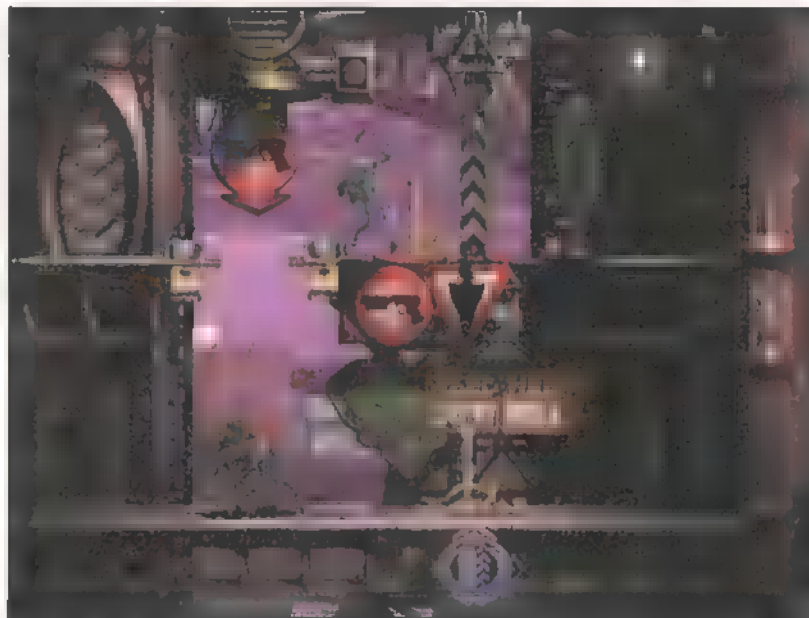
Köszönj és dolgoztasd a mudokont, aki kinyitja a hátsó csapóajtót. A slig feje fölött átugorva, gurulj ki balra, és ess le! Zuhansz hét emeletet, bele egy szellőzőbe, ami ■ másodikra dob vissza! A konzol a sörös puki történetét meséli el találós kérdés formájában. Amikor a slig nem figyel, óvatosan ereszkedj le (leugrás után rögtön lépj egyet jobbra!), és osonj el az automataig, igyál, majd lopakodj vissza, fel! A piros gömb alatt púzzál egyet, majd húzódj be a sarokba, a robbanás idejére. Most már énekelhetsz kedvedre a slignek. Rögtön pukkaszd is ki, így korlátlan lehetőséget szereztél az ivászatra! Ezt használd ki, mégpedig úgy, hogy pukikat felküldve, sorban tisztítsd meg az egyes felső emeleteket a 7.-től lefelé egészen ■ 4.-ig. A 3.-at ne! Ott szükségünk lesz a sligre később! Így két sör marad. Idd

meg az egyiket, majd kapcsold be ■ szellőzőt, és ugorj bele. Rövid utazás után ■ 7.-en landolsz. Húzd meg ■ kart, majd ha a pajti lepottyant, szólj, hogy kövessen! Várd meg, míg leesik, menj utána, és olvasd el a konzolt! Kiderül, hogy a sörfőzde elit szárnyában vagy, ■ főnökök irodáinál. Nagyszerű! Immáron hárman álljatok a lenti csapóajtóra, húzd meg ■ kart, így bepotyogtok az irodákhoz!

Jobb felső: Menj balra, pukizz, majd vidd le ■ felhőt alulra, ahol ■ megkerült slig rohangál! Amikor

belefut robbantsd fel! Így még egyet az automatából, és egy újabb púval robbantsd fel az előző képen a piros gömböt! Menj oda, mássz fel, és húzd meg a kart. Bújj bele ■ megjelenő glukkonba, majd kérd meg az alul levő sliget, hogy húzza meg a kart! Menj balra a teleporthoz, és használd, hogy visszakerülj a „lépcsőházba”! Sorban menj végig az összes hanglakaton, hatástanítsd őket, mire kinyílnak a csapóajtók! A 3.-on a slignek kell meghúznia a kart, de ne felejtse el magaddal hívni a másodikra is, ahol majd leugrik a mélybe, és kitöri a nyakát. Itt is nyitassd ki a csapóajtót, majd az elsőre megérkezve pukkaszd ki a glukkont! A kijárat balra, az automata felett van.

Bal felső: Menj jobbra, húzd meg a kart, vedd át a glukkon irányítását! Ess le jobbra, nyitassd ki az ajtót a hanglakaton keresztül, majd menj balra. Itt nyitassd ki ■ fenti ajtót (és egyben a kijáratot), majd szólj ■ slignek, hogy jöjjön hozzád (a falhoz)! Mikor elfordul, húzassd meg vele ■ kart, majd utasítsd, hogy lövöldözzön! A fegyver visszarúgása pont beletolja a bekapcsolt elektromos falba. Kipukkasztathatod ■ glukkont. Abe-bel gyere balra, tüntesd el mindkét falat! Menj fel a pajti-

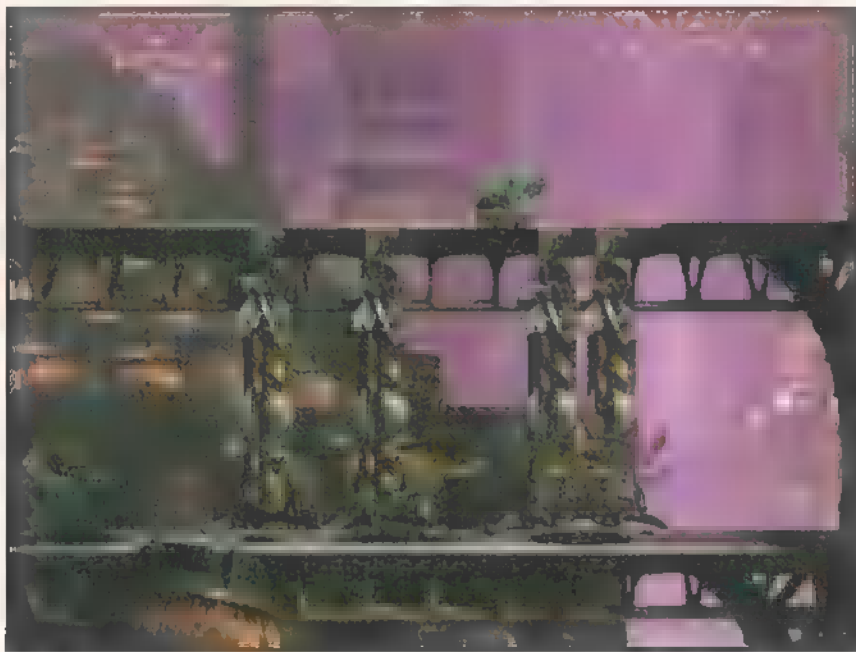


ért, vigasztald meg, hívd le, jobbra, a madárkapuhoz, és küldd haza! Épp a kijárat előtt sikálta a padlót!

Bal alsó: menj balra, húzd meg a kart, és gyorsan ugorj fel a párkányra! Szemtől szemben ■ glukonnal, hm?! Énekelj neki, ess le vele, menj a sarokba, és a hanglakaton keresztül nyitassd ki a csapóajtót! Hívd magadhoz a sliget, aki hangos koppanással ér földet! Ugord át a lukat, menj jobbra! Szólj ■ fenti slignek, hogy húzza meg ■ kart, majd hívd le, és mutasd meg neki is a lukat! Amikor koppant, ugorj utána! Abe-bel menj vissza a mudokonokért, vidd őket a madárkapuhoz!

Visszatérve ■ lépcsőházba, szólj ■ két „takarító-nak”, hogy kövessen, így megint pont a lukban landolnak. Menj utánuk, és hasonló módon, együtt folytatásokat utatokat lefelé, egészen a második szintig, ahol csatlakozik a harmadik társ, akinek szólni kell, hogy nyissa ki ■ saját csapóajtóját! Legalul, az elsőn a csapat kiegészül a negyedik taggal, Abe-nek pedig pusztán annyi ■ dolga, hogy ■ karral és az énekléssel szabaddá tegye ■ hazafelé vezető utat.

Sajnos az ajtó ezúttal sem a kijáratához vezet, hanem, mint a 4-es Zulag esetében is, egy második gyártórészleghez, ahol régi „ismerősök” várnak ■ jobb felső sarokban: fleechek! Hmm! Menj jobbra, verd fejbe az idétlen mudokonokat, majd gyere velük vissza és állítsd őket olyan közel a falhoz, amennyire csak lehet! Mássz fel ■ karhoz, állj a bal oldalára, húzd meg, és rögtön kezd énekelni! A fleechek rávetik magukat ■ pajtikákra, de azok hamarabb el tudnak szökni. Nem lévén más kaja, ■ fleechek ellened fordulnak. Várd meg, míg támadnak, ekkor húzd meg újra a kart – ha minden jól megy, leesnek a csapóajtón a fal mögé. Így biztonságban átmehetsz a következő képernyőre, ahol a karral nyithatod ■ kijáratot (ha üldöznek, itt megvéd az elektromos fal).



10. zulag

Menj addig jobbra, míg egy áramfal nem állja az utadat! Menj át az ajtón, húzd meg a kart, ami az előtérben kikapcsol két másik falat, majd gyere vissza, mássz fel balra, a platformra, és a karral rendelj egy sliget! Bújj bele, majd indulj el jobbra, szanaszét löve mindenkit! Teleportálj fel, itt is nyírd ki az öröket, majd gyere vissza, és menj le a lifttel! A következő teleport ■ háttérbe visz, ahonnan óvatosan szedd le az elől levő sligeket, vigyázva a szegény mudokonra! Gyere vissza, menj balra, ess le, ahol egy újabb teleport megint háttérlovészethez vezet. Innen is gyere vissza, majd balra! Húzd meg a kart, a megjelenő liften tekerj fel! Balra egy másik teleporttal visszajutsz a kiindulási pont háttérébe, ahol a kar kikapcsolja az elektromos falat, és be az eddig pihenő késeket (a slig vesztére). Most Abe-en a sor, hogy bejárja ugyanezt az utat. A késeken viszonylag egyszerű átjutni. A teleporton keresztül fentre jutsz, ahol két mudokot kell elhívni balra, és hazaröpíteni! Visszatérve alulra hívd a liftet! Vigyázz, fent hosszában, lent vízszintesen keresztezik kések! Menj a teleporthoz, onnan balra, át egy kés alatt! Az itt árválkodó mudokonnal indulj jobbra, vissza ■ kés alatt, majd nyisd meg neki a madárkaput! Menj tovább balra! Hívd le ■ liftet, menj fel, majd balra, szólj ■ pajtikáknak, hogy kövessenek! Szaladj át ■ másik oldalra, ahol a srácoknak egy kis tekerivaló feladatuk támad, utána együtt térjtek vissza ■ lifttel! Immáron a négy mudokonnal együtt vonulj jobbra, és engedd haza őket is! A lifttel menj vissza ■ kijáratához, és távozz!

Ismét csak ■ szellőzőkön keresztül juss vissza az előtérbe, ahol megnyílt a kijárat a harmadik csomóponthoz. Itt se felejtse el megtekinteni a térképet, mielőtt belevágsz ■ szobák felderítésébe!

11. zulag

Menj jobbra, mássz fel, és húzd meg a kart! Énekelj az érkező repülő slignek! Indulj vele jobbra, a liftet felülről, körbe megkerülve lefelé! Itt bal oldalt éppen távozik egy repülő slig, de ne menj utána, mert jobb oldalon fog feljönni – egyszerűen csak ejts a fejére egy bombát! Lejjebb repülve nehezedik a helyzet: egy meglehetősen

agresszív sliget kell kiszedni a zugából. Helyezkedj óvatosan alá, és letről előtte elrepülve próbálj neki bedobni egy bombát! Jól kell időzíteni, mert ■ jön ki a szélére, viszont szinte azonnal lő! Ha baj van, kérj új áldozatot! Repülj tovább lefelé, ahol előbb-utóbb céltáblának kezdenek használni ■ háttérben levő sligek. Őket ügyesen megkeverve robbants fel mindenkit az előtérben! Haladj jobbra, fel – itt is ki kell purcantani egy kollégát –, majd húzd meg ■ kart, és győződj meg róla,

hogyan ■ lift lent várja Abe-et és csapatát! Ezután kipukkanhatsz. Abe-bel menj jobbra a lifthez, köszönj a háttérben álló mudokonnak, aki felruház ■ gyógyítás tulajdonságával, amit rögtön kamatoztathatsz, ha lemész a liften. Ezt még kétszer játszd el egyre lejjebb liftezve, az utolsó alkalommal lefelé szedd össze a már meggyógyult pajtikát! Ha mind a hat egészséges, indulj velük jobbra, majd le! Rejtsd őket a láda mögé, majd keress külön fedezéket a lesipuskások elől! Egy alkalmas pillanatban szólj, hogy kövessenek, és gurulj előre egy képernyőt, majd várd meg, míg felzárkóznak! Ismételd ezt addig, amíg el nem jutsz a liftig. Ott ugyanígy gyűjtsd be őket, és egy alkalmas pillanatban tekerj felfelé! Innen már nyugodtan sétálhattok tovább, a madárkapuhoz. A kijáratot ismét egy kerék nyitja.

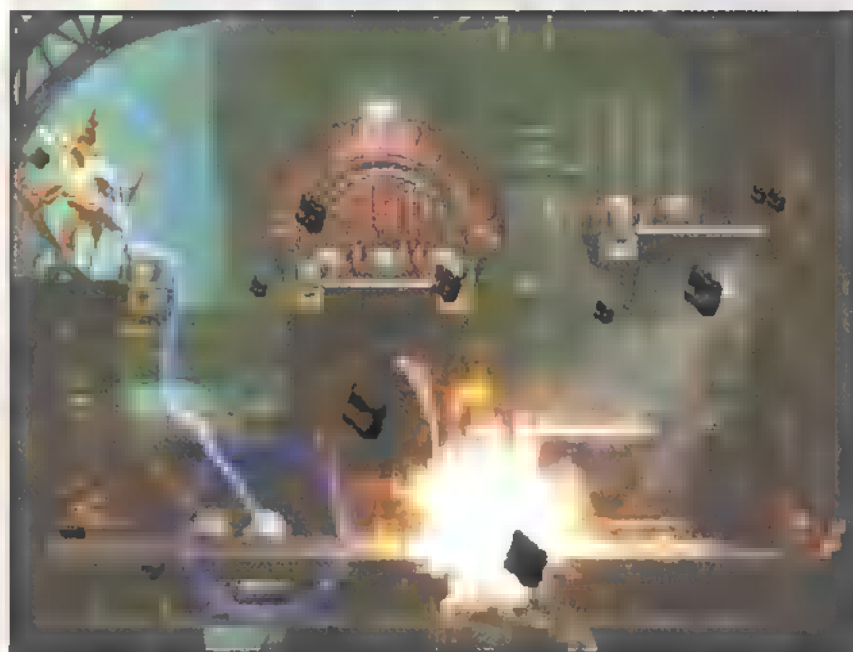
12. zulag

Óvatosan ereszkedj le a két greeter közé, araszolj át balra az automatához, mássz fel, majd ivás után küldj vissza jobbra egy robbanós pukit! Még két robbantásra lesz szükséged, az egyik rögtön balra egy alvó slig, a másik pedig még egy képernyővel balra a közepén levő! Az utolsó piát is vidd magaddal, jól fog jönni! Gyere végig balra, mássz fel a kerékhez, és tekerd el! A lefelé mutató nyílnál ess le, majd szólj ■ slogokhoz, hogy azok örülten rohanjanak ■ padlóra, és ugrabugráljanak alattad! A benned levő pukit küldd ki, és robbantsd fel egy képpel jobbra, fent, az alvó slignél, majd menj oda, és a másikat ejtsd foglyul! Szereld le ■ hanglakatot (1. 6-6-5-6-5-8), hívd magaddal a kutyákat, és menj jobbra ■ könnyfakasztóig! Ott ereszd rá ■ slogokat ■ másik sligre, és ha megették, hívd vissza őket, miközben gondoskodj ólom bélelésről számukra. Ha mindenki kipurcant, tedd ezt te is. Abe-hez visszatérve ugrálj át a bal felső sarokban levő szellőzőhöz, hogy azon keresztül eljuss a gyógyítóhoz! Ismét birtokba véve ezt ■ tulajdonságot, ugorj a szellőzőbe! Gyere vissza a lefelé mutató nyílál, menj jobbra, sza-

badítsd ki és gyógyítsd meg a megkínzott mudokonokat, majd gyertek együtt balra, vissza, és engedd őket haza! A szellőzőkön keresztül közlekedj fel, és sétálj vissza ■ kiindulási helyre, ahol a bal oldalon vár a kijárat!

14-13. zulag

Nos, itt a fejlesztők megkeverték: ■ program úgy csinál, mintha ■ 14. zulagban volnánk, pedig ■ térképen (és a logika szerint is) ez ■ 13. Mássz le, húzd meg a kart, mire kinyílik a ketrec ajtaja, és a mudokonok belezuhanak egy nagy adag nevetőgázba. Menj jobbra! Innentől kezdve öt képernyőn, két szinten zajlik a dolog: te felül próbálsz haladni, ők alul rohangálnak össze-vissza utánad, mint a kerge birkák. A baj csak az, hogy az elválasztó és elektromos falak kapcsolói náluk pont ugyan-



úgy megtalálhatók, mint nálad! Kicsit nehézkes keresztül jutni, de szerencsére az áram csak rád tud hatni, így véletlenül nem tudják magukat megölni! A végén mássz le, menj vissza hozzájuk, csapj fejbe mindenki, hogy magukhoz térjenek, majd fújj gyülekezőt a liften! Tekerj fel, küldd őket haza, és cserébe gyűjtsd be a shrykull-erőt! Bár itt a kerék és a kijárat, még három mudokot meg kéne találni. Indulj el lefelé a liften, és végig az alsó szinten, míg ■ gázban egy szellőzőt nem találsz! Ugorj bele, majd menj jobbra. Használd az erőt az akná elpucolásához, és távozz ezen a kijáraton!

Megérkeztél ■ 13-asba (???)! Óvatosan mássz le a sötétbe, és a slig mellett osonj a következő képernyőre! Már megint egy könnyfakasztó, egyszersmind megvan ■ három elveszettnek hitt mudokon is! Itt már két slig járkal fel, s alá, így őket kell kijátszani, hogy átjuss a harmadikra, ahol három! (Esetenként majdnem egy percet is kell várni!) Innen a második árnyéket adó oszlopból akkor lépj le, amikor az egyik ör a bal oldalon még balra néz, ■ másik pedig épp jön be jobbról! Ekkor már ne óvatoskodj, szaladj, ahogy bírsz, át a következő képernyőn, fel a párkányra! Sétálj vissza, húzd meg a kart, majd ■ glukkonba belebújva menj balra! Rendezz vérfürdőt a sligek között, iparkodj nem közéjük állni! A hangzárnál hatástalanítsd a könnyfakasztót, majd az életben maradt sligeket hívd sétálni balra, ahol egy kellemes lukat tekinthetnek

meg! Kövesse őket a glukkon is! Mássz le Abe-bel jobbra, menj vissza a beteg pajtikákhoz, útközben köszönj a gyógyítónak, hogy megkapd a tulajdonságot! Énekelj nekik, majd az egész sereggel gyere jobbra, és küldd haza őket! Most már távozhatsz!

14. zúlag

Mássz fel a felső ajtóhoz, amely mögött az igazi 14. zúlag vár! Mássz le, menj balra, át az ajtón, majd tovább balra! Nekifutásból ugord át ■ méretes lukat, majd mássz fel ■ fenti platformra, és tekerd el a kereket! Az érkező slig feje fölött rohanj jobbra, újra ugord át ■ lukat, majd villámgyorsan tornázd fel magad a felső párkányra. Vedd át ■ slig irányítását, menj lakathoz, és hatástalanítsd (1, 5-5-6-5-6-8). Menj le a liften, majd sorba öld meg a sligeket, balra haladva (az elsőt meg kell zavarni a lifttel és egy kis dumával, így le tudsz ugrani mögé úgy, hogy te tudsz löni elsőnek). Kipukkasztva a kölcsöntestet, Abe-bel gyere vissza, hívd fel ■ liftet, majd menj le! Balra sétálva a következő lift előtt mássz fel, majd kérj egy glukkont, akit rögtön vonj is ellenőrzésed alá! Hatástalanítsd vele a lakatot (megjön a lift), majd menj jobbra, és engedd ki a ketrecből a mudokonokat! Menj tovább, kiálts segítséget, a sliget hívd magaddal, és menjetek vissza a lifthez! Dolgoztasd a beosztottat, majd miközben mész

Finálé – „a” bojler!

Az utolsó akadály is letudva, feltárul az ajtó az előtérben. A szellőzőn keresztül térj vissza, és menj át a finálé helyszínére! Menj jobbra, és miközben végiggurulsz, már vethetsz néhány pillantást felfelé, a rád váró feladatokra! A végén mássz fel a konzolhoz, ahonnan kiderül mit nem szabad, azaz mit kell csinálni! Menj be az ajtón, és ekkor Abe számára is kiderül: ez itt „a” bojler! Amint az animáció után a felirat is utal rá: „abszolúte, teljesen biztosan, soha ■ bűdös életbe ne tekerd el ezt a kereket!” ☺

Mássz fel, ments! Az utolsó szakaszhoz érkezél. Négy perced lesz, ami nem túl sok, de azért ad hibázásra is lehetőséget (kb. 3 perc alatt simán végig lehet csinálni)! Útközben, egy-egy sikeres rész után készíts gyorsmentéseket (F5), csak vigyázz, nehogy fatális hiba csúszson be! Előbb olvasd el az alábbiakat, aztán fogj hozzá!

A következőt kell tenned (vázlatosan): végiggurulni két rácson, kimenni az ajtón, jobbra menni, megtekerni a kereket, bemenni a másik ajtón, végiggurulni néhány képernyőn, átmenni egy ajtón, balra futni, le-guggolni. Kések között hatástalanítani az aknákat, köszönni a mudokonnak, megvigasztalni, hívni, megállítani a kerék alatt, visszagurulni a kések alatt a másik kerékhez, dolgoztatni a pajtit és tekerni a kereket, köszönni, hívni (a megfelelő időben), rohanni a lift felé, megvárni, lemenni a lifttel, átrohanni ■ mozgó lifte-

ken, köszönni, hívni, megvárni, lemenni. Berohanni balra, felállni a kerek alatt, dolgoztatni és tekerni a sajátodat, majd átmenni az ajtón, rohanni balra, megint átmenni egy ajtón, végigrohanni két álló és egy lassan járó kés alatt, megtekerni ■ kereket, köszönni, hívni ■ mudokont, majd átmenni együtt ■ három mozgó kés alatt! Tovább balra, átvezetni egy veszélyes csapóajtón ■ kerekéhez, visszamenni, felmászni ■ saját kerekünkhöz, dolgoztatni, tekerni. Köszönni, megvigasztalni ■ másik mudokont, ráállni ■ liftre,

■ háttérben levő négy mudokont, majd szaladni, és kiugrani a saját madárportálunkon! Ennyi. ☺

Nem olyan nehéz, mint első pillanatban látszik, ■ lényeg valahol ott van, hogy bár nagyon sok olyan tényező van, amely várakozásra kényszerítene (első-sorban ■ kések), általában „be kell előzni”, így elkerülve az időpocsékolást. Például induláskor azonnal meg kell előzni a felső kést, ■ középsőnél már készülni, hogy mikor odaér, azonnal követhesd! Ne fuss közelben lévő objektumok felé, mert több időt vesztesz, ha túlszaladsz vagy nekirohansz a falnak, mint ha kísértálnál (pl.: az elején az ajtók)! Mikor bemész a második ajtón, rögtön készülj a gurulásra (shift, jobbra nyíl, X)! Ezután, az előtérbe kerüléshez azonnal menj át az ajtón, és fuss balra, hogy megelőzd a kést! Az aknák előtt ments: egy kés fel-le ciklus alatt hatástalanítanod kell őket. Ennek mind bele kell férnie az első percbé! A mudokonnal való együttműködés szűk keresztmetszete a reagálási ideje, ezért ha például valahova hívod, ezt előbb is megteheted, mint hogy ott lennél, vagy elindultál volna arra! Amikor ■ kések alatt kell átbújni ketten, ne kapkodj, már hívd oda előre (mivel nem vak, ő is meg fog állni, amikor te megállsz), és akkor kezdj szaladni, ha mindhárom kés szinte egyszerre érintette a földet és indult felfelé, így simán átér ő is alattuk. Hasonló szituáció a hármas tekerés után, amikor egy kés indul el feléjük: ahogy befejezted a tekerést, szólj nekik, és hívd őket, majd rohanj a lifthez (itt tized-másodperceken múlik). Fontos, hogy csak akkor hívj bárkit, ha ■ köszönésre megkaptad a visszajelzést; az előtt és közben ugyanis nem hallja meg!

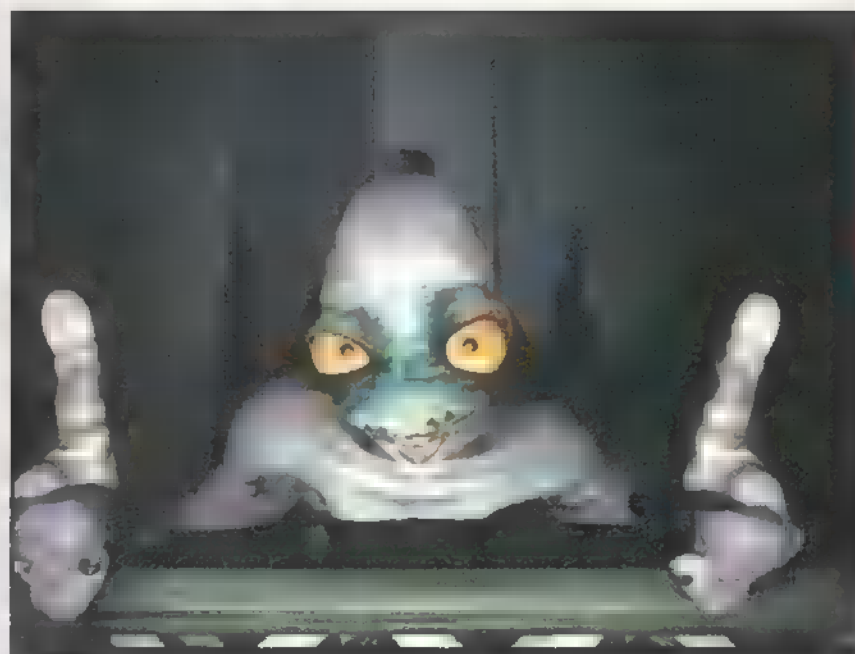
Abe végül hazatalál, és története ezzel véget ér. Az Oddworld sorozat azonban folytatódik, mégpedig ■ Munch's Oddysseivel (bár nem valószínű, hogy 2000-ben, ahogy a játék ígéri). Mivel tökéletesen teljesítetted ■ pályát, ■ megérdemelt jutalom (ami legyen meglepetés) után a menüben landolsz. Ha érdekel a „nem-happy end”, ■ főmenüben nyomd le a shiftet, majd a nyilakat ■ következő sorrendben: fel, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb, le! A megjelenő ablakban tetszés szerint válogathatsz az animációból!

(vége)



jobbra, gyűjtsd be a másik kettőt is, így az utolsó lakat kinyitása után hármas vérfürdőt rendezhetsz. Ha maradt élő slig, bonyolult a helyzet. Kell kérni egy új glukkont, azzal egy új sligért kiáltani, lejönni, és addig próbálkozni, amíg le nem lövik egymást. (A glukkon álljon a kép szélén, úgy, hogy a mellette levő slig nézzen befelé, arra, amerről ■ másik jön. Ekkor egy „All ya!” „Kill'em!” általában eredményes.) Abe-bel hívd magaddal a frissen szabadult pajtikát, aztán a háromtagú bandát lifteztess meg az alsó szintre! Itt is invitálj meg mindenkit, menj jobbra, le, balra, míg végül az alsó szinten vezess őket ■ kerek alá, és nyitassd ki ■ kijáratot! Most már visszaviheted őket a madárkapuhoz, ■ másik irányba, a pálya végére.

mindkettőnek szólni, hívni őket, feltekerni a liften, szólni és hívni őket, alul odavezetni őket a két kerékhez, felmászni a harmadikhoz, dolgoztatni őket, és tekerni a kereket, (egy kés elindul feléjük), szólni és hívni megint, rohanni a lift felé, megvárni őket, felmenni a lifttel, kiszállni, kiengedni mindkettőt ■ madárkapun. Rohanni, majd gurulni balra két képernyőt, az aknáknál felállni, használni a shrykull-erőt, majd az aknák robbanása után felmászni ■ kerékhez és megtekerni! Esés után énekelni, és kiengedni





Cheatek

EGYEDÜL NEM MEGY...

F22 Lightning 3

the truth is out there: Végtelen lőszer

fight the future: A lőszerkészlet feltöltése

black oil: Üzemanyagfeltöltés

trust no one: Isten mód

i want to believe: Nincs ütközés

this isnt happening: Gyógyítás

ghostpit: Láthatatlan repülő



Heroes of Might & Magic 3

Játék közben nyomd meg a [TAB] billentyűt, majd írd be a következő kódokat:

Nwconlyamodel: Az összes épületet felépíti a kastélyodban

Nwcsirrobin: A küldetés sikertelen befejezése

Nwctrojanrabbit: A küldetés sikeres befejezése

Nwcavertingoureyes: A hősöd azonnal kap 35 arkangyalt

Nwcantioch: A hősöd azonnal kap egy gyógyító sátrat, egy ballisztát és egy lőszeres szekeret

Nwciqotbetter: A hősöd azonnal kap egy szintet

Nwccastleanthrax: A hősöd azonnal a legmagasabb szerencseosztályba kerül

Nwccoconuts: A hősödnek végtelen mozgáspontja lesz

Nwcmuchrejoicing: A hősöd csapatainak maximális lesz ■ morálja

Nwcalreadygotone: Megmutatja a titkos tárgy térképét

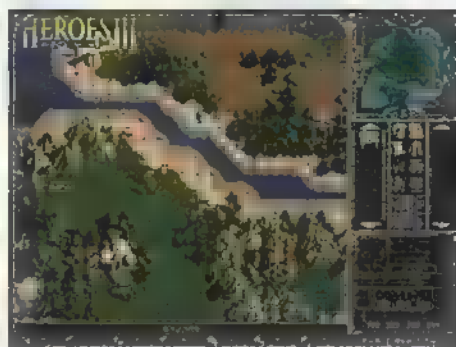
Nwcgeneraldirection: Megmutatja az egész térképet

Nwscshrubbery: Minden anyagból kapsz egy keveset

Nwctim: A hősöd megkapja az összes varázslatot és hozzá 999 varázslás-pontot

Nwcfleshwound: A hősöd kap néhány Halállovagot

Nwcpfisherprice: Fényesebb színek



N.I.C.E. 2

Pauzold le a játékot egy verseny közben, majd írd be az alábbi kódokat.

Machthree: Egy 600 km/h-val száguldani képes szuperautó

Impact: Végtelen lőszer deathmatch módban

Clementine: Szabad választás, hogy melyik ligában akarunk indulni

Overkill: Engedi a fegyverek használatát bajnokságban is

Mccoy: Animált gombok a menükben

Likepamela: Minden rendszerünk megkapja az 5-ös tuningszintet

Liselotte: Minden kiegészítő 99-es szintre ugrik

Nalice: Minden autó kiválasztható

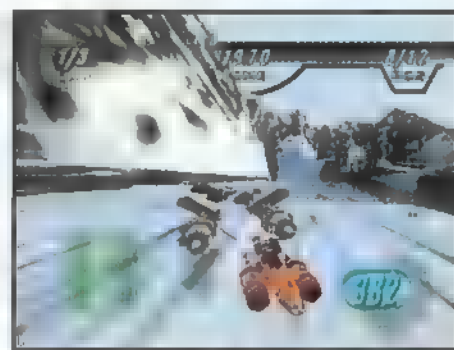
Alloff: A cheat mód kikapcsolása



Star Wars Episode I: Racer

Azon a képernyőn, ahol új alkatrészeket vehetsz Watto boltjában, nyomd meg a [Shift] + [F4] + 4 billentyűzetkombinációt, és

így kapsz 1000 pénzt. Ám sajnos ezt csak ötször teheted meg.



Jagged Alliance 2

Csalás mód: A taktikai képernyőn nyomd meg, hogy CTRL + IGUANA (Miközben beírod, hogy IGUANA, tartsd lenyomva ■ CTRL-t). Ezzel aktiváltad a csalás módot, és használhatod az alábbiakat (azok ■ kombinációk, amiben számok vannak, a numerikus billentyűzeten használandók!):

ALT+E - minden egységet és tárgyat látsz

ALT+T - a kijelölt zsoldosodat ■ kurzor helyére teleportálja

ALT+O - az adott szektorban az összes ellenfelet eliminálja

ALT+D - visszállítja a kijelölt zsoldos akciópontjait a maximum értékre

ALT+R - teljes lőszer (vagyis újratölti a fegyvert)

ALT+B - egy ellenség jelenik meg a kurzor helyén

ALT+C - egy civil jelenik meg a kurzor helyén

ALT+G - egy új zsoldos jelenik meg a kurzor helyén

ALT+Y - egy roboter jelenik meg a kurzor helyén

ALT+2 - ■ zsoldosunkból bogár lesz
ALT+4 - egy zsoldost kapunk, aki tolószékbe kényszerült

ALT+5 - a zsoldosunkból nagy bogár lesz

ALT+I - egy véletlenszerűen generált fegyver jelenik meg a kurzor helyén

ALT+K - egy gázgránát robban fel a kurzor helyén

ALT+Q - megmutatja minden épület

belsejét (vagyis eltűnik a tető)

ALT+I - a zsoldosunkból egy tank lesz, ám ez harci célokra sajnos nem használható

CTRL+T - az adott szektorban tartózkodó összes zsoldosunkat letartóztatja a gonosz királynő serege

CTRL+H - a kurzor helyén lévő zsoldosunk elveszít néhány életerőpontot (a kurzornak pontosan rajta kell lennie zsoldoson)

CTRL+U - meggyógyítja az adott zsoldost (a kurzornak pontosan rajta kell lennie zsoldoson)

CTRL+O - egy ellenséges bogarat kapunk eredményül

CTRL+K - egy kézigránát robban fel ■ kurzor helyén

CTRL+F - elvileg a másodpercenkénti képek mennyiségét kéne mutatnia, de nem teljesen működik

Csalások a laptop nézetben:

+ - +100.000 \$ (itt nem a numerikus billentyűzetet kell használni!)

- - -10.000 ■ (itt nem a numerikus billentyűzetet kell használni!)

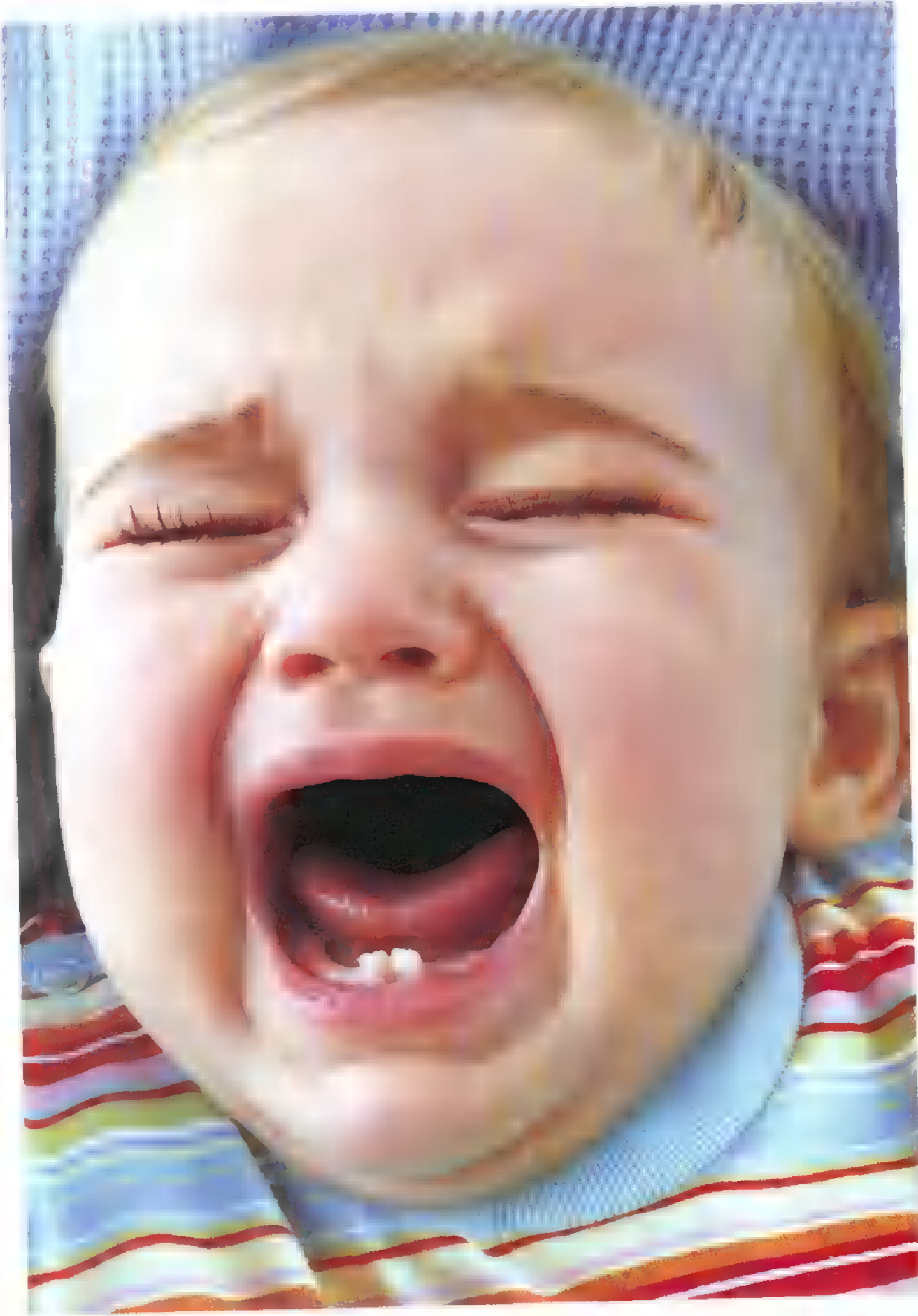
Csalások ■ térkép nézetben:

A CTRL+T billentyűzetkombinációval az egységeidet bármely szektorba el tudod teleportálni. Ehhez nem árt, ha útvonaltervező nézetben vagy, és így látod az utat. Abban a pillanatban, hogy benyomod a cheatet, a csapataid meg is érkeznek a kiválasztott szektorba.

Ha a ALT + bal egérgomb kombinációt használod a GO TO SECTOR gombon, akkor ott az összes ellenség meghal és Te már a tiszta területen kezded működésedet.



Akció!
Most minden HP PhotoREt II-es
nyomtatóhoz nettó 89.900 Ft-ért
kaphat egy 1 megapixel-es HP C30
digitális fényképezőgépet.



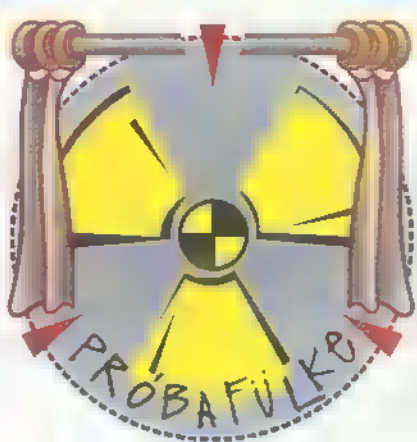
MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.



Miért tűnik ez a baba olyan szívbemarkolóan valóságosnak? Mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP forradalmian új PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek. Olyanok, amiket semmi más nem múlhat felül. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával

 **HEWLETT
PACKARD**
Expanding Possibilities



Házi effektek a házi stúdióban

EFFEKTPROCESSZOROK

Skywalker

Kevesen tudják, hogy a hangkártyákénál jobb minőségű realtime effektek nemcsak félmillió stúdió effektprocesszorokkal lehet előállítani, hanem vannak külön, otthoni felvételekhez készített, kisebb pro-cik is, amelyek ugyancsak képesek hasonlókra.

Mielőtt rátérnék a „ma esti sztár-vendégekre”, tisztázni szeretnék egy alapvető kérdést, mégpedig azt, hogy mi is az az effektprocesszor? Nos, ezt nem kell nagyon túlbonyolítani, a lényeg, hogy a bejövő jelekre (például mikrofon, vagy valamilyen line jel) különböző típusú hangeffektust tesz, ami a kimeneteken már valós időben hallható. Az olcsóbb változatok persze nem tudnak annyi „hatást”



kezelni, mint a drágább, jobb minőségűek, de a legalapvetőbb effektípusokat ezekben is meg lehet találni. Nagyon hasznos lehet egy ilyen kis szerkezet, például egy hangkártya mellett, mert azok nyers, tompa hangját dúsabbá teszi, egyszóval egy kis életet lehel belé.

Lássuk akkor a legkisebb vendégünket! Ez az Alesis cég szüleménye, a NanoVerb. Az egész szerkezet pontosan 1/3 rack



nagy-ságú, így pontosan olyan széles és magas, mint egy CD-ROM meghajtó, ezáltal akár a számítógépbe is behelyezhető, ezzel igencsak feldobva gépünk kinézetét. A cég több nagyobb, processzorából válogatták össze 16 effektet (Reverb, Delay, Chorus, Flanger stb.) a kistestvérhez. Összesen öt tekerő van az elején, melyekkel kiválaszthatjuk a kívánt hatást, állíthatjuk a paramétereit, valamint a bejövő/kimenő jelek hangerejét. A



NanoVerbnek még több nanopajtása is van, melyekről elképzelhető, hogy valamikor be is számolok nektek. Ára bruttó 39.900 Ft.

A következő szint a Fostex DE-1, ami kétféle üzemmódban használható.

Single módban egyszerre egy effektet állíthatunk be, melynek 3 paramétere állítható, a „kezelt” jel pedig egy sztereo kimeneten jön ki. Dual módban egyszerre két effektussal dolgozhatunk, melyeknek egy-egy paramétere módosítható. A feldolgozott jelek ezúttal két különálló sztereo csatornán jönnek ki. A DE-1 11 effektípus-sal rendelkezik, egyenként 11 variációval, azaz összesen 121 db hanghatást kínál. Kis mérete ellenére nagyon jó minőségű, ára pedig így is csak bruttó 49.900 Ft.

Mai sztárvendégünk a Fostex VM04, egy kis digitális keverőpult, melynek 20 effektje van, amelyek azonnal, valós időben tehető rá a 4 bemenetre. Mindegyiknek legalább három paramétere állítható, de van, amelyeknek akár öt is. Külön szabályozható a csatornánkénti hatás-hangerő, továbbá minden csatornán lehetőség van egy kétsávú (magas/mély) equalizer használatára.

A kínálatban találunk multieffekteket is, amelyeket tulajdonképpen két másik egyesítésével hoztak létre. Inkább a profizmusra utaló tulajdonság, hogy a kütyü rendelkezik digitális kimenettel is,

amit fel tudunk használni digitális rögzítésnél (pl.: DAT vagy CD Recorder), illetve, amiben még eltér a többi kis prociótól, hogy van LCD kijelzője, melyen egyszerűen nyomom követhetjük a változtatásokat.

Nem is beszélve arról, hogy a kész mix minden beállítása elmenthető egy belső, összesen 20 férőhelyes memóriába (Mix Scene Memory). A VM04 ára bruttó 99.000 Ft.

Nos, remélem, mindenkinek tetszett ez a kis összeállítás. Szerintem nagyon tanulságos beugrani egy jobb hangszerboltba – ahol biztos találni ilyen – és kipróbálni őket. Ha valaki bővebb információt szeretne kapni e szerkezetekről, vagy csak kíváncsi, hogy hol lehet hozzájutni, akkor látogasson el az ATEC Magyarország honlapjára (www.atecaudio.com)!

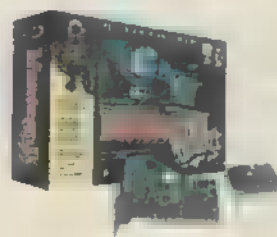


AMECON

Tel: 216-6715 www.vision.hu

TURFLE BEACH
Újdonságok !!!

Montego II. Quadzilla



quadrophone hangzás, 4 hangszóró
S/PDIF interfész
XWING Alliance CD-ROM

CANCUN FX

GS kompatibilis daughter board
több mint 225 féle hangszín
15 dobkészlet
beépített effektek



Montego I.: Vortex I. Chip, 18 bites AD/DA

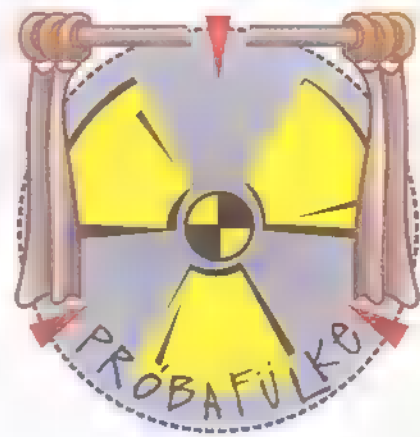
Montego II.: Vortex II. Chip A3D 2.0

Daytona PCI: 4 Mb ROM / 10 Mb DLS szinti

Pinnacle: 4 Mb Kurzweil / 48 Mb RAM sampler szinti
20 bites AD/DA

Minden hangkártyához ajándék CD-ROM-ok !!!

Grooveboxok



A KONKURENS CSAPATOK MEGÉRKEZTEK

Skywalker

A világ nagyobb hangszergyártó cégei talán egy kicsit későn reagáltak a Roland MC sorozatára. A sok várakozás után végre itt a Korg ER-1 és EA-1! Persze még mindig jobb később, mint soha...

két különálló kimeneten is kezelhetünk. A pattern és a song memóriája ugyanakkora, mint a társáé, de ez összesen 65.000 esemény tárolására képes.

Régebben már beszéltem az analóg szintetizátorokról és a működésükről. A mostani számban szót ejtek két olyan hangmodulról, amelyek az úgynevezett virtuális analóg hangmodellezést használják. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy a gép teljesen digitális, de az analóg hangkeltést próbálja meg emulálni.

Valószínűleg a cikk megjelenésekor már több boltban is megtalálható lesz a Korg két kisebb méretű szintetizátora. Tudtommal még nincs sok az országban belőlük, de az biztos, hogy a nagyobb hangszerboltokban lesz egy-egy pár, hiszen gyakorlatilag összetartoznak, de azért persze önállóan is tökéletesen működnek. Az ER-1 egy virtuálisan analóg dob gép, vagyis megpróbálja utánozni az analóg hangzást, minél valóságosabban. 4 féle dobhangszínt keverhetünk ki a tekerőkkel. Ez lehet egy lábdob, vagy egy cin is, hiszen az analóg szintézissel elvileg bármilyen hangot ki tudunk keverni. A tekerők változtatásait bármikor visszaállíthatjuk az eredeti pozícióba, hiszen a készüléken található egy Original value LED kijelző, ami mindig ki- gyullad, amikor az eredeti értéken van az aktuális controller.

A négy kikeverhető (szintetizátor) paron kívül még van 4 PCM hangszín is, egy claps, egy crash és két hihat. Logikus módon a két hihat nem működik együtt, mert az igazi dobnál is csak az egyik szólhat meg egyszerre. Kevésbé

logikus módon a crash és a claps sem szól együtt, bár ezt is meg lehet magyarázni azzal, hogy a dobos sem tud tapsolni, miközben a másik kezével üti a crash cymbal-t.

Az eddigi, összesen 8 part mellett még van két audio bemenet (mono), amelyeket külön effektizhetünk. Ez a külső jel bármi lehet: CD lejátszó, deck, kivéve a mikrofon. És végül, a 11-edik csatorna az Accent part, amire az egész patternra vonatkozó változtatásokat vehetjük fel. Egy pattern maximum 4*16 lépésből állhat, azaz 16 ütemből. 256 pattern és 16 song (különböző patternek elrendezései) tárolható el és egy song is maximálisan 256 patternból állhat. A kis dob gép összesen 37.700 eseményt képes eltárolni a memóriájában.

Érdekes újítás a pattern set play, amikor a lejátszandó patterneket a billentyűzetről válogathatjuk ki. Ha a felhasználó DJ, akkor jó szolgáltatást tehet a TAP gomb, amit ütemesen kell

nyomkodni, hogy kiírja a BPM értéket. Ez a gomb eddig minden ilyen grooveboxon rajta volt, ezért az EA-1-en is rajta van. Ez egy virtuálisan analóg szintike, aminek két MIDI csatornája van, amelyeket



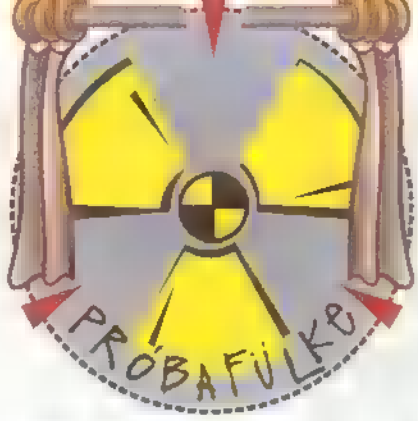
Mindkét csatornán megválaszthatjuk az alap-hullámformát, ami lehet háromszög, négyzet, vagy fűrészfog. Két virtuális oszcillátor generálja a hangokat. A szűrők (cutoff, resonance), annak ellenére, hogy csak virtuálisan analóg a hangképzés, meglepően jók. Ezenkívül még van egy mono audio bemenet is, amelyet kedvünkre manipulálhatunk bármely szűrővel, vagy effekttel.

Mindkét groovebox kiállta a próbát (előáztatás nélkül is!), szerintem jól sikerült próbálkozások. Ha valaki kipróbálja őket, akkor egyértelműen a Rebirth fog az eszébe jutni, hiszen olyan, mintha a képernyőről szedték volna le őket. A kezelésük is hasonló, de a hangzás persze sokkal profibb, emellett mindkettő teljesen MIDI kompatibilis és összeszinkronizálhatóak. Mindkét grooveboxot a Technologia Kft.-től kaptam, egyéb kérdéseikkel bátran forduljatok hozzájuk a 350-4591-es telefonszámon, vagy látogassatok el a 13.

Kerületbe a Pannónia u. 32. Szám alatti boltjukba. Ha a nyár folyamán is szeretnétek választ kapni az e-maileitekre, akkor légszi a szerkesztőségbe küldjétek őket (mondjuk a TRF-nek, ő úgyis mindig postás akart lenni)!

Megmondom őszintén, úgy terveztem, hogy még egy groove modul helyet kap ezen az oldalon, de sajnos nem maradt rá hely, ezért megígérem, hogy a következő számban olvashattok róla. Addig is jó nyarat mindenkinek!!!

PCX



Tuning IV

PROCESSZORHÚTÉS

Led

A nyár eljöttével a számítógép és egyes részeinek hűtése fontosabbá vált, mint valaha. 30-40 Celsius fokos hőmérsékleten ugyanis már nem csak a túlmelegedett, hanem a gyári előírásoknak megfelelően működő perifériák is szembe kerülnek a PC egyik legnagyobb ellenségével, a túlmelegedéssel. Ezért – és miután az előző számokban bemutattuk, hogy szoftveres úton milyen úton-módon csálhatunk ki némi többlettel-
jesítményt a gépünkől – az alábbiakban annak szentelünk egy kis helyet, hogy mire figyeljünk a processzor hűtésénél, majd ■ folytatásban az egyéb perifériákat és a ház egészét is megtárgyaljuk.

Kezdjük tehát ■ processzorral, hiszen a számítógép valamennyi összetevője közül ez melegszik a legjobban, mivel kerámiaburkolata bármely fémnél rosszabbul vezeti a hőt. Éppen ezért az általa termelt iszonyú mennyiségű hő elvezetése nem csupán egy lehetőség, hanem gyakorlatilag létszükséglet ahhoz, hogy ■ CPU egyáltalán működhessen. Ellentétben ■ perifériákkal, melyeknél elég legfeljebb csak fél-megoldásokat használni, ez az egyetlen rész, amely **komplett** hűtőegységet igényel. És nemhiába emeltük ki azt, hogy **komplett**. Az újabb videokártyák nagy része ugyanis igényel bizonyos szintű hőeltávolítást, de annak ■ viszonylag kis mennyiségnek ■ kezelésére bőven elegendő egy egymagában álló hűtőborda is. A processzor esetében azonban szükségünk van mind a borda, mind a ventilátor szerepére. (Én ezzel vitába szállok, Led-nek bizonyára még nem égette meg ■ kezét a Voodoo3-as. Nos, én inkább úgy fogalmaznék, hogy ■ legtöbb videokártyának elegendő a hűtőborda, de nem véletlenül kerül némely kártyára gyárilag ventilátor. – Sam. Joe)

Itt kell megemlítenünk egy rövid kitérő erejéig, hogy senki ne féljen ■ processzor elfüstölésétől. Az a hőmérsékleti határ, ami felett már megtörténhetne a baj, rendszerint eleve 20-30 Celsius fokkal van a normális üzemhőmérséklet felett.

Ez azt jelenti, hogy amennyiben megmaradunk az ésszerű keretek között (tehát azért nem próbálunk meg felhúzni 5 voltos 1000 MHz-re egy 2 voltos Celeron 300-at), akkor ■ nyári kánikula mellett is szükség lenne még valamire, hogy átlépjük ■ határt. Nem is szólva arról, hogy napjaink alaplapjai általában nem engednek szabad kezet a CPU feszültségének szabályozásában. Rendszerint plusz-mínusz tíz százalékra korlátozva ■ mozgásteret – tehát ha akarnánk sem tehetnénk meg, hogy a példaként említett 5 voltot alkalmazzuk. Akkor még nem is említettük, hogy ha szépen, lépésekben haladva próbáljuk felhúzni a CPU-t, a Windows, mint egyfajta hiperérzékeny méter, úgyszólván azonnal jelzi – például egy egyszerű lefagyással –, ha valami már nem stimmel.

A hűtőegység teljessége: a borda és ■ ventilátor. Mint említettük, a kettő egy és elválaszthatatlan. A hűtőborda feladata, hogy átvegye ■ hőt ■ processzortól, ám ekkora mennyiségben képtelen azt eltávolítani a CPU közeléből, kvázi mit sem ér munkája, hiszen a hő továbbra is a védendő egységet lengi körül. Szükség van tehát egy nagy hatékonyságú eszközre, mely a borda által átvett és kisugárzott hőt elszívja, majd kifújja ■ szélrózsa minden irányába, egyszersmind le is hűtve azt kis mértékben. Ez ■ ventilátor. Láthatjuk tehát a feladatmegosztást: a hűtőborda össze-

gyűjti, a ventilátor pedig eltávolítja a hőt. Mire kell figyelniünk vásárláskor, másként szólva, mik az alapkövetelmények?

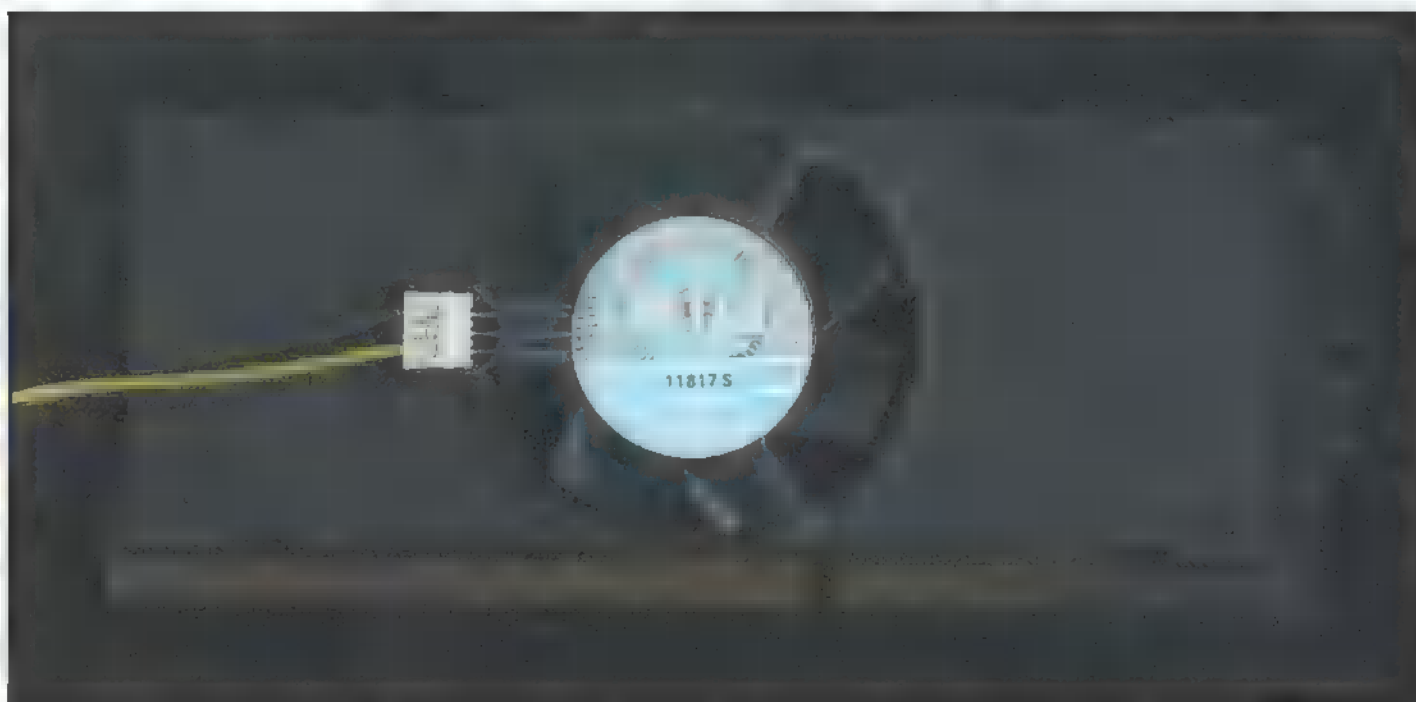
A hűtőborda tekintetében:

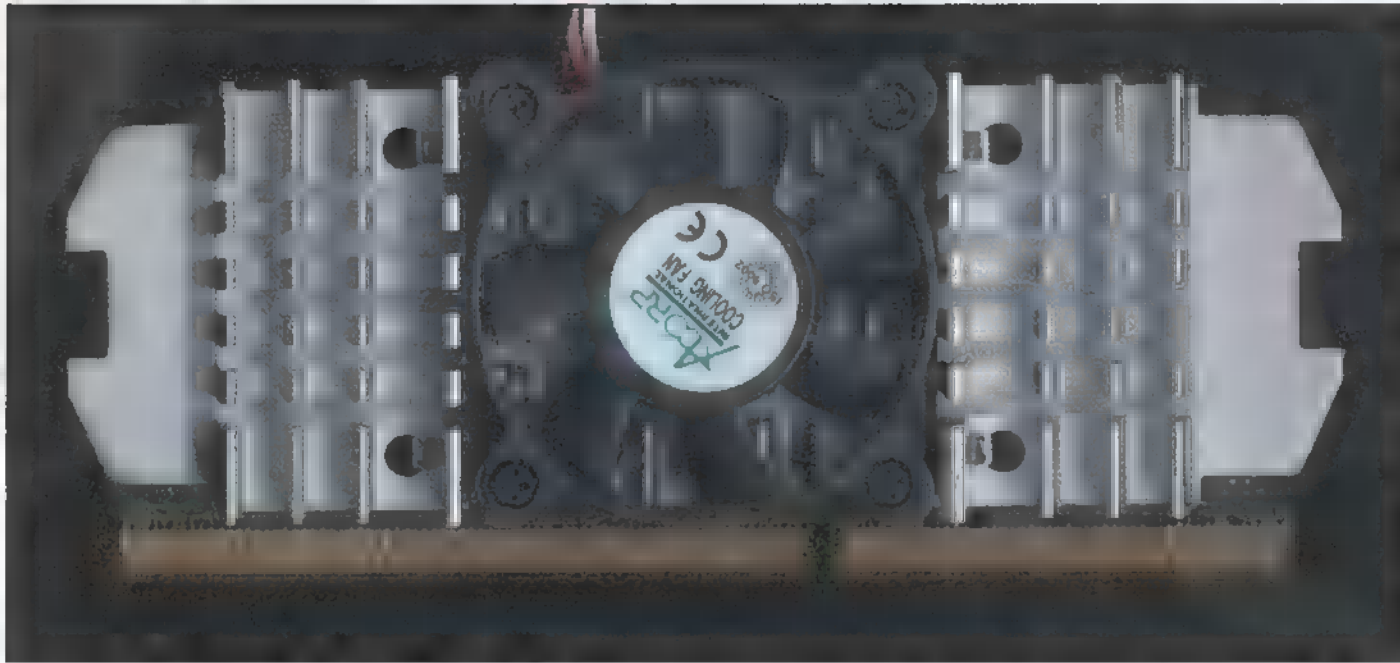
– a méret igenis számít. Annál jobban hűt a borda, minél nagyobb a felülete, ezt pedig kétféleképpen érhetjük el: egyszerűen csak megnöveljük a horizontális és/vagy vertikális méretet vagy mélyedéseket, vágatokat használunk, ami lényegében ugyanazt eredményezi, mintha a szélességet növeltük volna, ■ végeredményt pedig „összegyűrnénk”. Ez utóbbit figyelembe véve ■ „nagyobb (kiterjedés) ■ jobb” elmélet csak félig takarja az igazságot: egy kisebb hűtőborda megfelelően kialakított vágatokkal épp olyan jó lehet, mint egy kétszer akkora, sima felülettel. A legideálisabb persze az ■ megoldás, mely ötvözi a két módszert: viszonylag nagy alapterületű és egyben sok tűszélességű mélyedés található rajta.

– fontos, hogy ■ vágatokban megfelelő legyen ■ levegőáramlás; ez különösen a rosszul kialakított, gyengén kivitelezett tűvékony redőzés esetében szokott problémát jelenteni. A Pentium II-es modellek egyik újítása volt – amit hamar átvettek ■ Socket7-re és Socket370-re méretezett példányok is –, hogy kereszttezett vágatolást használnak, aminek lényege, hogy sokkal jobb a már említett légáramlás, a hűtőegység egész felületén.

– ■ borda azon felületének, mely ■ processzorral érintkezik, száz százalékosan laposnak, síknak, simának kell lennie. A kidudorodások hézagokat, réseket képezhetnek, amelyekben bennreked ■ meleg levegő, így csökkentve a hővezető képességet. Ne vásároljunk egyenetlen felületű megoldásokat!

– a Pentiumos hűtőegységeknél ■ ventilátor tökéletesen lefedi ■ bordát, ugyanez azonban nem mondható el a Pentium II-ről, ahol a ventilátor jó, ha a felét vagy harmadát lefedi ■ bordának. Ennek ellensúlyozására szokták néha alkalmazni azt a módszert, hogy a borda „szabadon lévő” területeit lefedik, így megakadályozva a hő szabad mozgását, sőt: ez a fedél lényegében ■ ventilátor-





hoz tereli a levegőt annak szívóereje révén, így válik lehetségessé, hogy minden kisugárzott hő elvezetésre kerüljön.

– Egy ritkább, ám érdekes szempont, amit figyelembe vehetünk: a hő ellenállási *théta*, melynek mértékegysége ■ watt per Celsius. A lényege: 2 W/C például azt jelenti, hogy minden, a CPU által felhasznált watt két Celsius fokos hőmérsékletemelkedéssel jár, azaz 15 wattos áramfelvétel esetén 30 fokos lesz a processzor. Eszerint minél kisebb ez az érték, annál jobban hűt ■ borda. Ez elméletileg szép, ám a gyakorlatban igen kevés gyártó szokta megadni ezt az értéket.

A hűtőegység egészének tekintetében:

– mérjük fel lehetőségeinket, mielőtt kiválasztjuk a legrobosztusabb modellt! Elképzelhető, hogy nem fér be a helyére ■ kártyák vagy a ház más felépítési tényezői miatt.

– sok termék – különösen az újabbak – három vezetékkel van ellátva, ahol az átlaghoz képest az egy plusz arra szolgál, hogy a ventilátor fordulatszámát figyeljük. Ennek legfőbb fontossága, hogy azonnal értesüljünk róla, amint valami ok miatt lelassul vagy leáll, hisz ekkor funkcióját veszti és ■ CPU hőmérséklete rövid időn belül drasztikusan

megnő. Arról azonban ne feledkezzünk meg, hogy ezt a lehetőséget az alaplapnak is támogatnia kell! (Led itt a modernebb alaplapokon lévő, 3-tűskés ventilátor csatlakozóra dugható darabokra gondol, a hagyományos átmenőtápcsatlakozós ventilátorok sebességmérése nem lehetséges. – Sam. Joe)

– a többséget gyárilag ellátják valamilyen grafit, alumínium vagy polimer alapú felületi kezeléssel, amely elvileg feleslegessé teszi bármilyen hőelvezetést segítő anyag utólagos rátételét, hacsak nem szánjuk el magunkat,

hogy egy megfelelő vegyületet használva (mint például a szilikonszír) nyilvánvalóan jobb eredményt érjünk el.

– szinte minden termék olyan szorítókapoccsal csatlakozik a processzorhoz, melynek felszerelése és eltávolítása semmiféle szerszámot nem igényel. Ezekkel kapcsolatban két probléma merülhet fel. Egyfelől vásárláskor alaposan győződjünk meg, hogy a kapocs rugalmas, de erős fémből készült: nehogy speciális erőfeszítést igényeljen a felhasználása. Másfelől amikor ráillesztjük a CPU-ra, bizonyosodjunk meg róla, hogy tökéletesen, résmentesen illeszkedik. (Folyt. köv.)

Pr X

Praktikus Mini helyigényű CD tartó újságmelléletek részére

CD tartó 12 db-os: 600Ft
 1 db rendelése esetén: **500Ft**

CD tartó 16 db-os: 650Ft
 5 db rendelése esetén: **550Ft**

Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!

Rendelhető színek: fekete, világoskék, közép-kék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, sárga, rózsaszín, sárga, narancssárga.

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon, E-mail-ben vagy levélben:
<http://www.elender.hu/~gyenis/> E-mail: gyenis@elender.hu
 7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax: 72/ 421-522
 Viszonteladók is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!

ES COMPUTER

■ Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással!

ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év garanciával), Gravis (3 év garanciával), ATI, Intel, LG, MAG, ADI, Viewsonic, Super Micro, Lite-ON és még sok más!

Internet előfizetés (Datonet), monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29. Telefon : 311-5456
w3.datonet.hu/~lsbt

TRISOFT COMPUTER

Számítástechnikai Kft.
 1137 Budapest, Katona József u. 33/b.
 Tel./fax: 329-29-29, 339-96-41

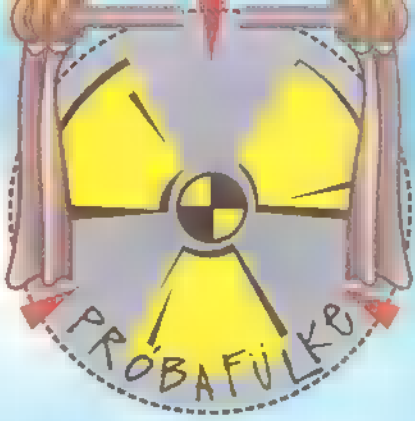
66 700 Ft

TRISOFT Standard
 Ampron TX4 AGP+Hangkártya
 CPU Pentium MMX 233 Mhz
 S3 V2 TRIO 1 MB
 32 MB SDRAM
 FDD 1,44 MB
 HDD 2,1 GB Western Digital
 Cyberdrive 40* CD ROM
 Mini torony ház
 Billentyűzet HUN
 Power mouse

TRISOFT Office
 Ampron PII.+hangk.+8 MB AGP VGA
 CPU Celeron 333 Mhz 128 Kb cache
 32 MB SDRAM
 FDD 1,44 MB
 HDD 3,2 GB Seagate
 Cyberdrive 40* CD ROM
 Midi torony ház
 Billentyűzet HUN
 Dexxa mouse
 78 500 Ft

...adódnak helyzetek, mikor az embernek új hardware-re van szüksége...

171 100 Ft
 TRISOFT PROFESSIONAL
 Abit BH-6
 CPU Pentium II. 400 Mhz
 ASUS V3400 16 MB TNT, AGP,TV IN/OUT
 64 MB SDRAM
 FDD 1,44 MB
 HDD 6,4 QUANTUM CR-A
 ASUS 40* CD ROM
 SB CREATIVE LIVE VALUE HANGKÁRTYA
 Nagy torony ház
 Billentyűzet HUN
 Dexxa mouse



Microsoft Office 2000

EZREDEGI IRODA

Riga Team

A Microsoft nehézsúlyú irodai programcsomagja ugyan nem tartozik a felhőtlen nyári szórakozást ígérő, könnyed szoftverek közé, de mégsem árt megismerkednünk vele, mert előbb vagy utóbb használnunk kell valamelyik alkatrészét. A Microsoft Magyarország jóvoltából mi is kipróbálhattuk, mit kínál az évezred utolsó évével fémjelzett óriás.

Az Office 2000 valóban nagydarab program: legkisebb verziójában, a *Standard*-ben telepítve is 190 megát sajtát ki a vinyón (az Office 97 ugyanezen változata csupán 102 megát nyomott), ha pedig esetleg az egyik legbivalyabb változatot, a *Premium*-ot raknánk fel, akkor 526 mega tárhelyre vethetünk keresztet. E határok között azonban – a sokféle kiadási változatnak és az új telepítési elveknek kö-

szönhetően – meglehetősen rugalmasan gazdálkodhatunk a helyvel. FrontPage weblapszerkesztőt, amely az előző változathoz képest apróbb igazításokon esett át, és a PhotoDraw grafikai alkalmazást is.

NYELVMESTER

Az Office 2000 erőteljesen támogatja a különféle nyelveket. Ha például az angol verziót telepítjük egy gépre, de nekünk szimpatikusabb egy

más nyelvű Help, menürendszer vagy párbeszédablak-szöveg, akkor a felhasználói felület adott nyelvi beállításait egyszerűen átkapcsolhatjuk valamilyen más nyelvre. Ez a globális felület (*Global Interface*) nevű újítás elválasztja a nyelvi komponenseket a minden nyelvi beállításban azonos programmagtól. A Unicode-támogatás immár kiterjed az egész csomagra. Megjelent az automatikus nyelvfelis-

merés is, amely a nyelvi beállításokat a beírt szöveg elemzésével alkalmazza. Például, ha a Wordben elkezdünk szöveget beírni angolul (vagy éppen finnül, miért ne), akkor az adott bekezdést angolra (vagy finnrre?) fogja beállítani.

A termék honosítása is folyamatban van már, a magyarított termék hamarosan megjelenik, de a FrontPage, a Publisher és a PhotoDraw angol nyelvű marad.

FORMASÁGOK

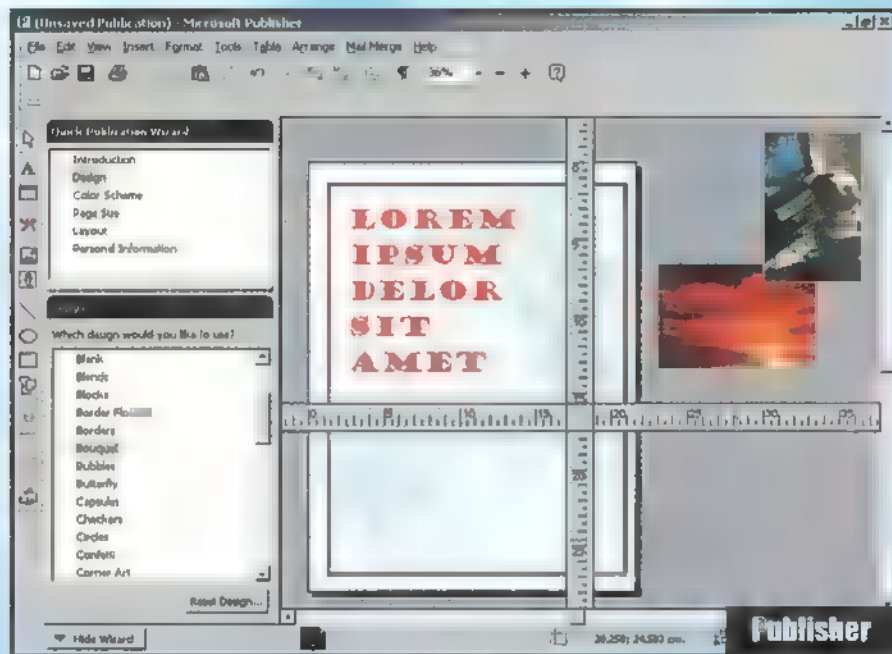
Még emlékeztető az a felzúdulás, amit a Microsoft az Office 97-ben alkalmazott új fájlformátumok bevezetésével keltett. Az Office 95-ös dokumentumokkal való inkompatibilitás sokaknak okozott fejfájást, amit csak később sikerült orvo-

solni javítóprogramokkal és szervizcsomagokkal. Az új Office 2000-ben az állományformátumok már jóval összehangoltabbak, de ha az egész programcsomagot jellemző HTML-mentésekre támaszkodunk, fel kell készülnünk bizonyos meglepetésekre.

A Word, az Excel és a PowerPoint felhasználói megnyugodhatnak, mivel az általuk használt alkalmazások fájlformátuma változatlanul ugyanaz, amit az Office 97-es verziók használnak. Tesztjeink során az Office 2000 programokkal gyártott dokumentumainkat simán megnyitották az Office 97-esek; a csak az Office 2000-re jellemző formázásokat ügyesen átkonvertálták a saját megoldásainak megfelelően.

Az Office 2000-ben a HTML-t a közös alapállomány-formátum szintjére emelték. Aki azonban hajlamos lenne mindent ebben a formában menteni, különféle kompatibilitási gubancokra számíthat. A legtöbb ilyen probléma a programcsomag által a formázások megőrzésére használt ActiveX és XML technológiák alkalmazásának módjában gyökerezik.

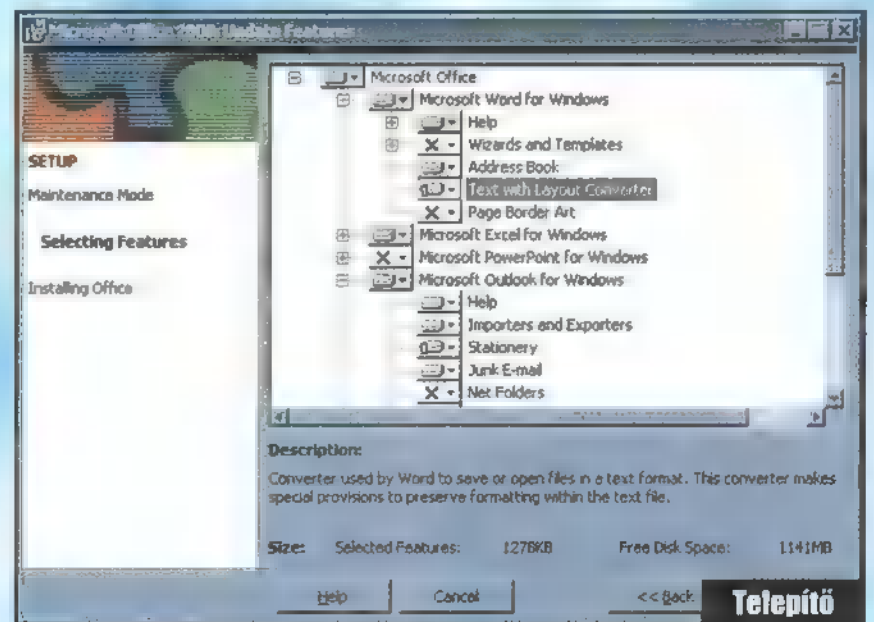
A PowerPointtal HTML-be mentett fájlok megjelenítésére csak az Internet Explorer 4.0-s vagy újabb verziói alkalmasak – a korábbi verziók és a Navigator felhasználói hibaüzenetet kapnak csupán. Az Excel és az Access által létrehozott, interaktív komponenseket tartalmazó weboldalak szintén nagyon finnyások: ők is csak a fent említett IE-verziót szeretik, ráadásul a megtekintő számítógépén telepítve kell lennie az Office 2000-nek. A Word által létrehozott, valamint a nem interaktív Excel-oldalak ellenben a legtöbb böngészővel jól együttműködnek, de a Word 2000 által HTML-be mentett fájlok nem nyithatók meg megfelelően a Word 97-ben vagy a WordPerfectben.

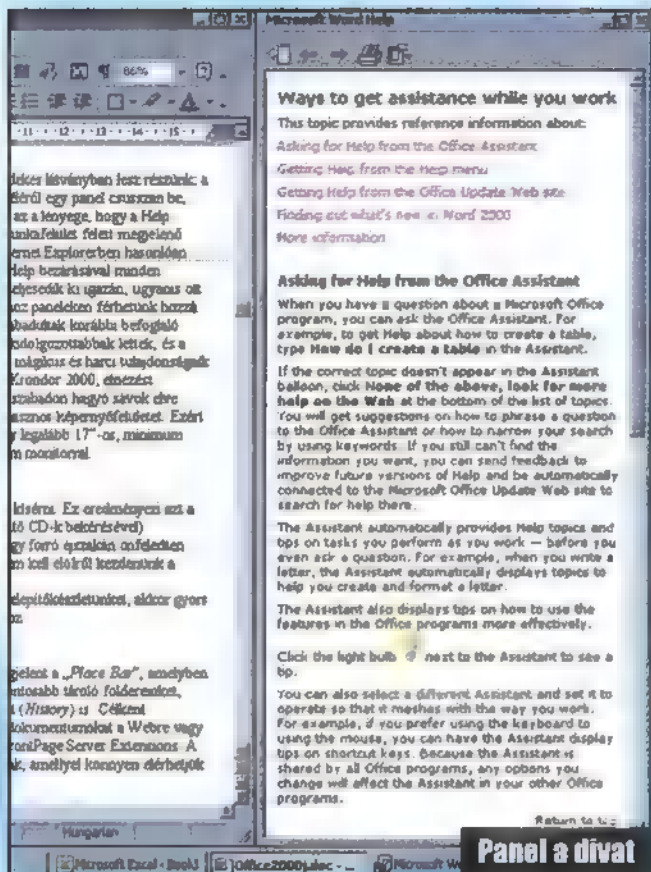


szönhetően – meglehetősen rugalmasan gazdálkodhatunk a helyvel.

Egy ekkora jószágot látva arra gondolnánk, hogy csak kisebbfajta atomerőművekkel lehet mozgásba hozni, de ez szerencsére nincs így: a tesztpéldány ugyanolyan fürge volt, mint az ugyanazon a konfiguráción korábban futtatott Office 97, egyedül a PhotoDraw grafikai program támaszt nagyobb igényeket. Nem feltétlenül kell tehát új processzort beszerezni, de nem árt egy tágas merevlemezről gondoskodni!

Az Office 2000 egyik legszembevetőbb vonása, hogy a megszokott Word, Excel, PowerPoint, Access és Outlook mellett új alkalmazásokat vontat fel a csomag részeként, amelyeket speciálisan az új igények kielégítésére terveztek. A Standard kivételével most már minden kiadásnak része a kiadványszerkesztésre alkotott Publisher, amely mára sokkal izmosabb, mint kezdeti verziói (persze azért ne tévesszük össze egy QuarkXPress-szel). A Premium kiadásban megtaláljuk a





Panel a divát

OFFICE EXTRÁKKAL

A fejlesztők bőségesen ellátták újdonságokkal az Office 2000-et. Seregnyi olyan új ötlet került ■ termékbe, amelyet már régebben is bátran be-
lerakhattak volna. A korábbi Office-verziók fő-
ként a szolgáltatások kiszélesítésére összponto-
sítottak, de a fájlkezelés vagy éppen a telepítés
■ régi begyepesedett, konzervatív sémák szerint
zajlott. Ezzel szemben az új verzió tervezői az
„egyszerűbb és gyorsabb” koncepció jegyében
alkottak, ami nagyon derék, de akad olyan újítás
is, amitől nem igazán estünk hanyatt.

Telepítés igény szerint

Az Office telepítő alaposan megváltozott felü-
lettel lepi meg a felhasználót: eltűntek a hosz-
szú, tömött sorokban egymás alatt sorjázó
komponenslisták, nem kell új „Details” ablakot
nyitnunk az egyes programok elemeinek be-
vagy kikapcsolásához sem. Helyettük egy fahie-
rarchiába szervezve láthatjuk az Office 2000
minden elemét, és az Explorerben megszokott
módon nyithatjuk-csukhatjuk az ágakat.

Az egyes komponensek nevénél, kiválasztásuk-
hoz legördülő menüt nyitha-
tunk le, amelyben 4 lehetősé-
g közül választhatunk:
a komponens (1) a gépün-
kön fog futni, (2) a kiszolgáló-
ról fog futni, (3) nem kerül
telepítésre (törlés), (4) hasz-
nálatának első alkalmával ke-
rül telepítésre. Utóbbi lehe-
tőség az új „Install on
Demand” szolgáltatáson ala-
pul: nem kell feltétlenül tele-
pítenünk egy összetevőt. Ha

a program használata során szükségünk lesz
rá (pl. egy menüben a parancsára kattintunk),
az alkalmazás észleli, hogy az összetevő hi-
ányzik, és automatikusan telepíteni fogja. Ez-
zel az újítással elejét vehetjük az összetevők
felesleges felhalmozásának, és értékes helyet
takaríthatunk meg merevlemezünkön.

Véleményünk: az ötlet jó, csak egy szépség-
hibája van: ha nem telepítünk fel mindent, ak-
kor a menük használata tulajdonképpen ugrás
a sötétbe, ugyanis nincsenek megkülönböztetve
a már telepített és a még hiányzó komponen-
sekhez vezető parancsok. Egy kattintás, és kide-
rül – de nem árt, ha a telepítőkészlet folyton
a kezünk ügyében van!

Panel a divát

Ha megnyomjuk az F1 billentyűt vagy a Helpre
kattintunk, érdekes látványban lesz részünk:
a programablak tartalma balra szökken, míg
a képernyő jobb széléről egy panel csusszan be,
amelyben a HTML-alapú Help kap helyet. Ennek az
újításnak az a lényege, hogy a Help lehetőleg ne
takarja el a munkafelületet. Az új Help elveti
a munkafelület felett megjelenő párbeszédablak fo-
galmát, és behozza az Office 2000-be az Internet
Explorerben hasonlóan működő „browser bar”-ok
(böngészősávok) koncepcióját. A Help bezárásával
minden visszatér az eredeti helyére. Ezt a megol-
dás ■ PhotoDrawban teljesedik ki igazán, ugyanis
ott alig találkozunk párbeszédablakokkal, szinte
minden funkcióhoz paneleken férhetünk hozzá.

A mókás Office Assistant-ok (Segédek) is meg-
változtak: kiszabadultak korábbi befoglaló abla-
kukból és szabadon parádézhatnak a képernyőn. Gra-
fikailag kidolgozottabbak lettek, és a korábbiak
mellett új szereplők is megjelentek, akiknek egyedi
mágikus és harci tulajdonságaik vannak, igazán
erőssé tehetik a partyt... ja, nem. ☺ Ez nem
a Kronidor 2000, elnézését.

Véleményünk: a párbeszédablakokat leváltó,
a munkaterület szabadon hagyó sávok elve fo-
kozza a hatékonyságot – ugyanakkor sajnos zsu-
gorítja is ■ hasznos képernyőfelületet. Ezért a jö-
vőre nézve mindenképpen ajánlatos felfegyverkez-

nünk egy legalább 17"-os, minimum 1024x768-as
felbontásban üzemelő, éles és stabil képű, modern
monitorral.

Magától kisimul

Az új Office-programok képesek saját épségüket
figyelemmel kísérni. Ez eredményezi azt ■ hasznos
szolgáltatást, hogy a megsérült alkalmazások
(a telepítő CD-k bekérésével) automatikusan újra-
telepítik letörölt vagy hibás részeit. Ha egy forró
éjszakán önfelédten letöröltük a fél Word foldert
– nos, jó esélyünk van rá, hogy nem kell előlről
kezdenünk a telepítést.

Véleményünk: ha bízunk az Office-ban, és szá-
razon tartjuk a telepítőkészletünket, akkor gyors
és ügyes megoldást kapunk a katasztrófák utáni
helyreállításához.

Új nyitás, új mentés

A File menü *Open*, illetve *Save As...* párbeszédab-
lakaiban megjelent a „Place Bar”, amelyben (akár
az Outlookban) nagy ikonokkal érhetjük el nem-
csak a fontosabb tároló foldereinket, hanem a ko-
rábban megnyitott dokumentumok előzménylistá-
ját (*History*) is. Célként webkiszolgálót is megad-
hatunk, így közvetlenül menthetünk dokumentu-
mokat a Webre vagy nyithatunk meg onnan, fel-
tétve, hogy a webkiszolgálón fut a FrontPage
Server Extensions. A párbeszédablak eszköztárá-
ban még egy *Back* gombot is találunk, amellyel
könnyen elérhetjük a korábban használt mappá-
kat.

Véleményünk: elegáns és kézre álló megoldás.

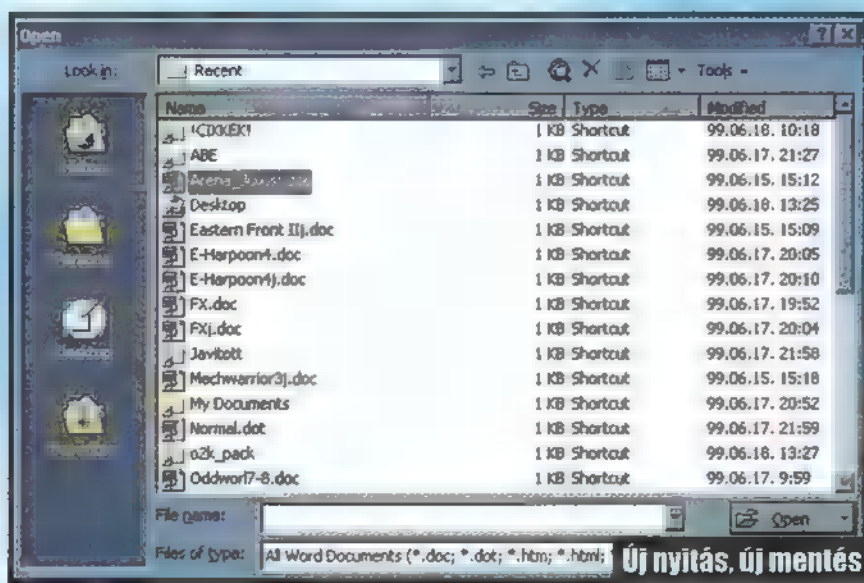
Clipboard de luxe

A korábban megszokott „egylövetű”
Clipboard (ma-
gyar hangja:
Vágólap) az
Office 2000-ben kereken egy tucatnyi helyet tart
fenn a Copy/Cut parancsduóval odahelyezett ob-
jektumoknak. Bátran másolhatunk vagy vághatunk
ki többször egymás után, ha a View/Toolbars
almenüből kiválaszthatjuk a Clipboardot, bárme-
lyik elemet (vagy akár az összeset egyszerre) beil-
leszthetjük. Sajnos, ez a lehetőség sem
a Publisherben, sem a FrontPage-ben, sem
a PhotoDrawban nem áll rendelkezésünkre.

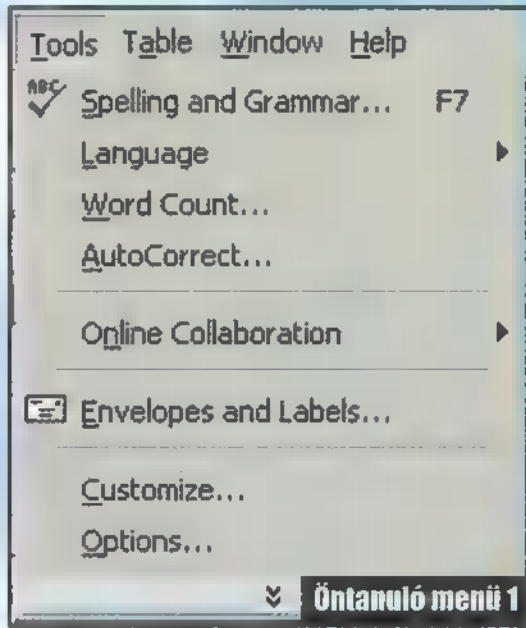
Véleményünk: ezt a remek szolgáltatást
a Windowsban is szívesen látnánk!

Közvetlen küldés

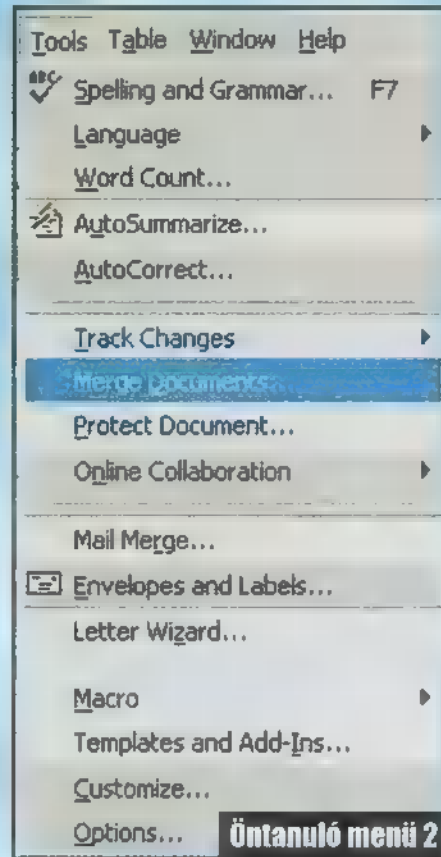
A javított e-mail-szolgáltatásnak köszönhetően
anyagainkat az Office alkalmazásokból közvetlenül
küldhetjük el elektronikus úton partnereinknek.
Ezt nem csak mellékletként (attachment), hanem



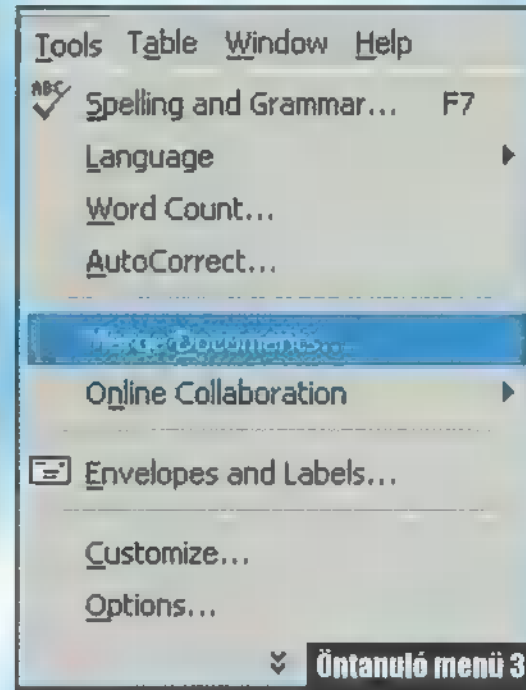
Új nyitás, új mentés



Öntanuló menü 1



Öntanuló menü 2



Öntanuló menü 3

HTML formában is megtehetjük, így a címeteknek a megtekintésükhöz nincs szüksége Office-ra, csak egy HTML-formátumban jártas levelezőprogramra. Az eljárás nagyon hasonlít az Internet Explorer 5.0

„Web archívum” formában történő mentésére.

Véleményünk: egyszerű és nagyon hasznos.

SDI (Single Document Interface)

A korábbi verziókban megszokott MDI (Multiple Document Interface) megjelenítés ellentmondásos utódjáról van szó. A régebbi Office-programok többszörös dokumentumkezelés során azt a jól bevált eljárást követték, hogy minden újonnan megnyitott dokumentum az alkalmazás ablakán (Parent Window) belül kapott helyet. Az egyes dokumentumablakok között hagyományosan a Ctrl-F6 billentyűkombinációval vagy a Window menü segítségével lehetett átkapcsolni.

Az új megoldás minden egyes megnyitott dokumentumot új ablakba helyez (mintha ugyanaz a program több példányban futna, más-más dokumentummal). Természetesen nem arról van szó, hogy X db Word vagy Excel futna ilyenkor, csak az egyes dokumentumablakok kapnak külön gombot a Tálcán. A Ctrl-F6 és az Ablak menü használata továbbra is megmaradt. Ezt a szolgáltatást a legtöbb programban ki lehet kapcsolni –

lehetősen vegyes fogadtatásra talált saját és más körökben is. Voltak olyanok, akiknek felettébb tetszett, és arra hivatkoztak, hogy az Internet Explorenél is így változtatja az ember a különböző webhelyek ablakait. Mások azon a nézeten voltak, hogy ekkora ökörséget már rég láttak, ez a Taskbar túlszűfölnésnek a legbiztosabb módja, s hajukat tépték, majd megkönnyebbülten kikapcsolták, már ahol tehettek. A végső döntést persze a felhasználók fogják ki mondani, de az biztos, hogy Wordben kötelezővé tett SDI nem szolgálja a kényelmes testre szabás eszméjét. Egy kicsit sem.

Öntanuló menük

Az új Office-programokban a menüket lenyitva

azt tapasztaljuk, hogy leg többjünknek fele-harmada hiányzik, ellenben az aljukon van egy kis lefelé mutató nyíl. Ha erre kattintunk (vagy az egerrel elidőzünk rajta), a menü teljesen lenyílik: korábban rejtett parancsok világosabb háttérrel láthatóvá válnak. Ha egy ilyen, előzőleg nem látható parancsra kattintunk, majd később ismét lenyitjuk ugyanazt a menüt, a parancs már nem rejtőzik el, beépül a látható menüpontok közé.

WORD 2000

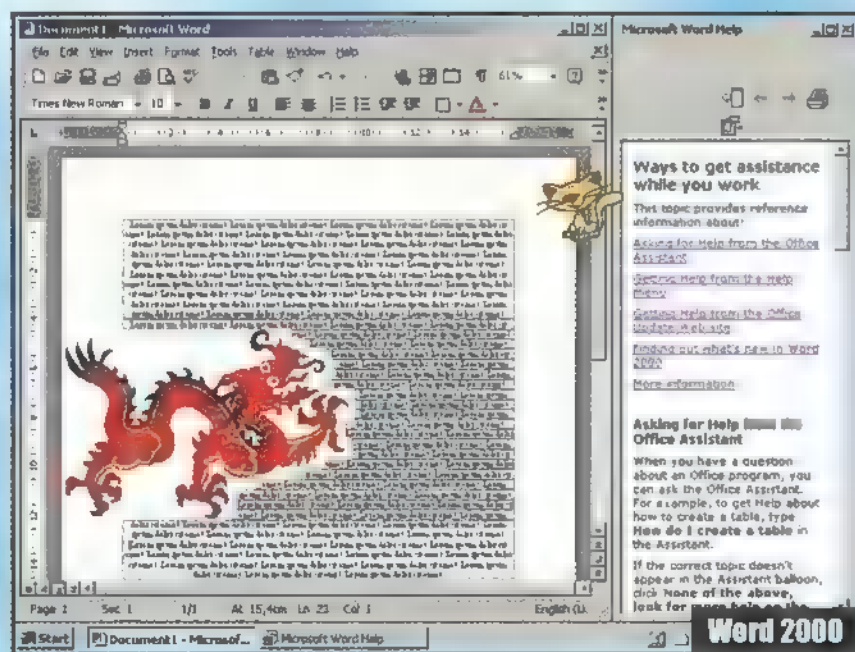
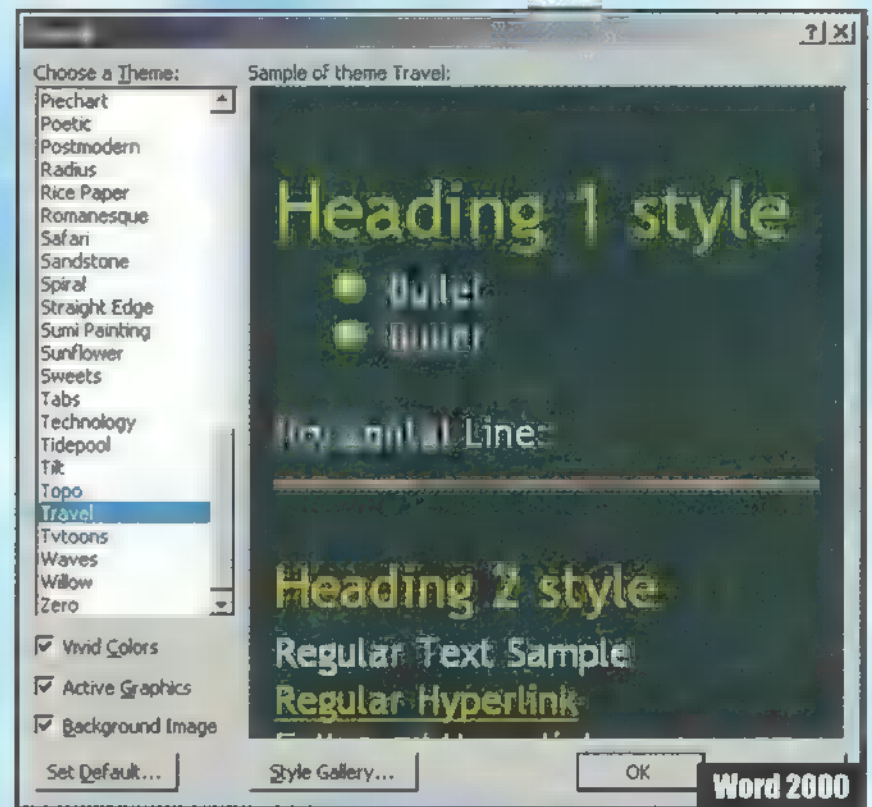
A Word 2000 első pillantásra nem sokban tér el elődjétől. A felületre ugyanazok az újítások jellemzők (öntanuló menük, alakítható eszköztárak), mint a többi Office 2000 programra. Az új szolgáltatások között az egyik legérdekesebb az automatikus nyelvfelismerés (Language AutoDetect), amely írás közben felismeri az általunk használt nyelvet, és beírja a szöveg nyelvét ennek megfelelően automatikusan beállítja. Ezáltal az eltérő nyelvű szövegelemekre mindig a megfelelő nyelvhelyesség-ellenőrző modulok alkalmazhatók. Tesztjeink során néhány szóból az amerikai Word könnyedén azonosította a magyar, a finn, a német és a francia szöveget.

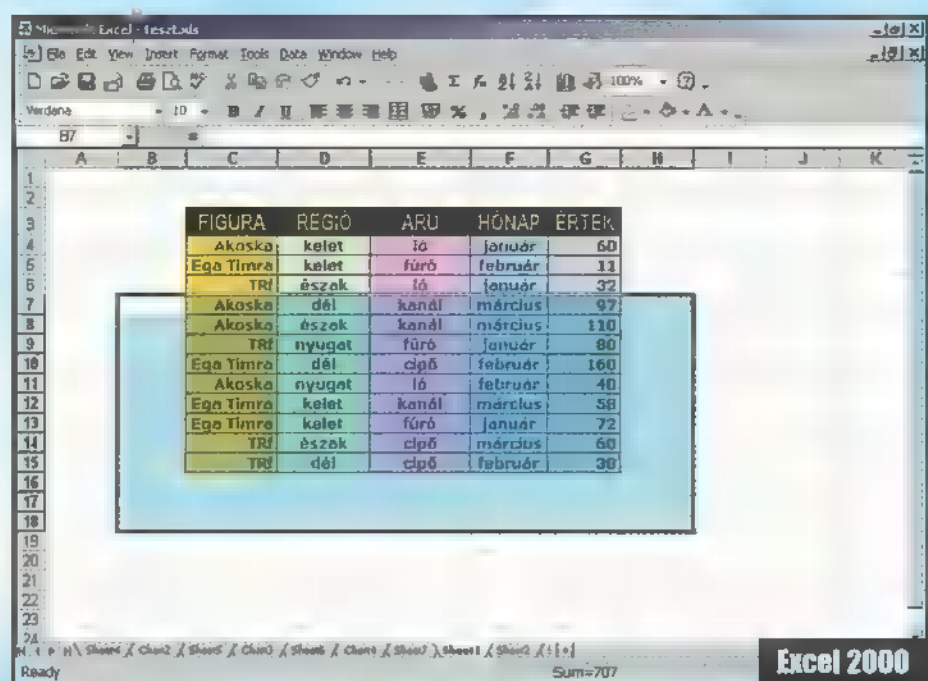
Az előző Wordben már bemutatkozott táblázatrakozási lehetőség tovább finomodott. Az

Ezzel az újítással az Office 2000 két legyet üt egy csapásra: egyrészt a kezdő felhasználókat (akik, mint tudjuk, könnyen megzavarodnak) megkíméli a túlságosan sok lehetőséget felkínáló menük látványától, másrészt a parancsok használata során „kitapasztalja” a felhasználó szokásait, és a menüszerkezet ennek megfelelően alakul.

Véleményünk: nem rossz dolog, feltéve, ha

kezdők vagyunk. A vérprofi Office-zsonglőröket a késleltetett menünyitítás és a „betanítás” valószínűleg idegesítené. Szerencsére megvan rá a lehetőségük, hogy a szolgáltatást kikapcsolva az eredeti formájú, teljes menüket használják.





eszköztárán már közvetlenül formázhatjuk a táblázatunkat, és a derékszögű szakaszok mellett átlókat is húzhatunk. A táblázatot vagy cellákban lévő grafikát körbefolyathatjuk a szöveggel (e téren behozta a WordPerfecttel szembeni lemaradást). Érdekesség az is, hogy tetszőleges grafikát használhatunk fel a felsorolások „pöttyözésére”.

A szövegbevitel során az egérmutatón apró szimbólumok jelennek meg: a Click and Type szolgáltatást jelzik. Ha „Print Layout” nézetben üres hely fölé visszük egerünket és kurzor is üres bekezdésben áll, a pozíciótól függően a Word „kitalálja”, hogy milyen formázási beállításokra lesz ott szükség. Nekünk csak kattintanunk kell, és máris írhatjuk a szöveget, a bekezdés beállításával nem kell bajlódunk.

A nyelvi ellenőrző- és javítóeszközök is fejlődtek. Ha egy szó szinonimáját keressük, elegendő jobb gombbal rákattintanunk, és kismenüben a Synonyms parancsra mutatunk.

Nem volt minden zökkenőtől mentes, amikor a Word 2000 kreálta weboldalt különféle weboldalszerkesztő programokkal próbáltuk megnyitni. Arról nem is szólva, hogy a Word által generált barokkos HTML forráskód utólagos „kézi” szerkesztése is bizánci rémálom.

EXCEL 2000

Az Excel 2000 kedvére fog tenni azoknak, akik gyakran tesznek közzé táblázatos adatokat a Weben. A beépített HTML-formátumú mentés egyszerűsíti a webes adatközlést. Viszont a speciális táblázatformázásokat, például a szövegben elforgatott cellaszöveget még az Internet Explorer 5.0 sem képes korrektül megjeleníteni, a generált HTML forráskód pedig ugyanolyan reménytelenül bonyolult és iszonyú lesz, mint a Word 2000 esetében.

A kozmetikai változások közül egy érdekes és hasznos apróság: a cellatartományok kijelölésénél

Ha röviden akarnánk összegezni, a PowerPoint 2000 a kényelmes szerkesztőeszközök tárháza és egyben a böngészőháború tüzeinek felszítója.

A program feljavított szerkesztő és lejátszó eszközöket vonultat fel, keményen megszorogtatva ősi ellenfeleit. De mindezek az előnyök a webes közzétételekben csak akkor kamatoztathatók, ha reménybeli közönségünk Internet Explorer-t használ, és abból is legalább a 4.0-s verziót.

A PowerPoint 2000 kezelőfelületét a már többször említett paneles elv jegyében kissé átglyúrták. Az alaphelyzetben most egy három részre osztott programablakot kapunk, amelynek mezőiben a szerkesztés alatt álló dia, hozzá kapcsolódó előadói jegyzetek és a bemutató vázlata kap helyet. Ezzel az elrendezéssel megússzuk a korábbi sorozatos átkapcsolásokat a nézetek között, de természetesen át is méretezhetjük a mezőket, egymás rovására.

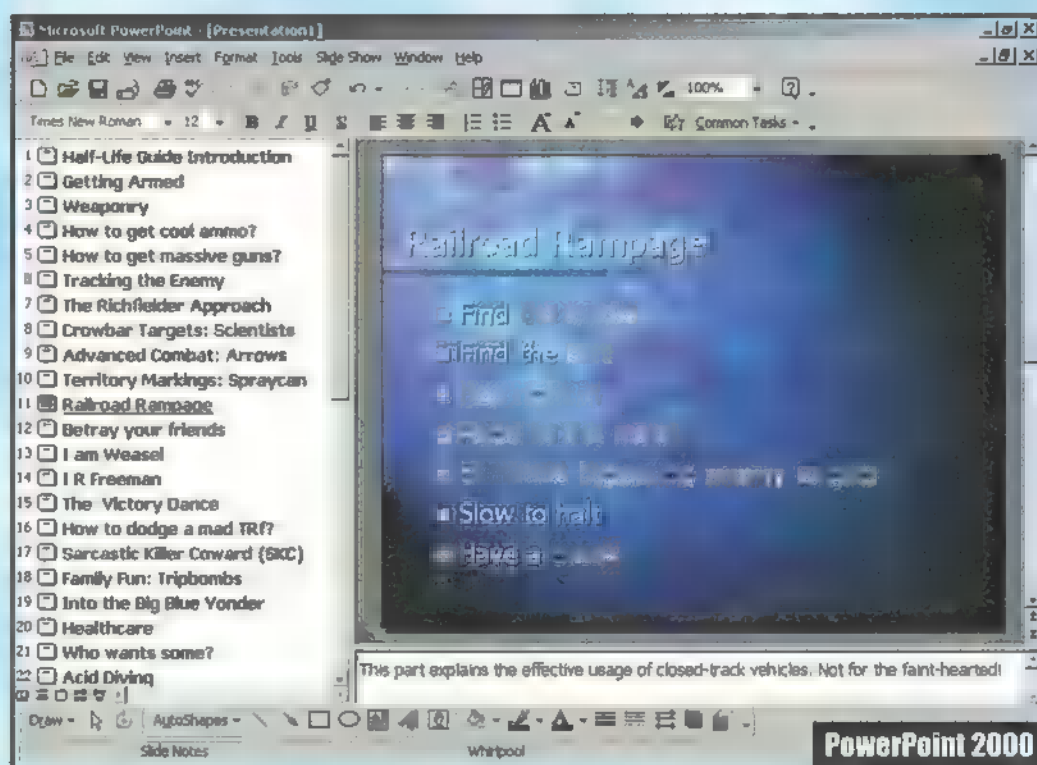
A bemutatók szerkesztésében számos kisebb javítás gyorsítja a munkát. Ha túl nagy méretű

nem a régi verziók színeket negatívba forgató színezését, hanem egy félig áttetsző, halványkék réteget alkalmaznak, amely alatt felismerhetők maradnak a cellák háttér- és betűszínei. A függvények szerkesztését pedig megkönnyíti a hivatkozott cellák különböző színnel történő ábrázolása.

POWERPOINT 2000

szöveget írunk egy keretbe, a PowerPoint 2000 automatikusan csökkenti a betűméretet a szükséges mértékben. A Wordból kölcsönzött AutoFormat segít a "(c) – ©" típusú jelek cseréjében és a felsorolások automatikus kialakításában. Ha lejátszunk egy bemutatót, a vetítés idejére a PowerPoint 2000 automatikusan kiiktatja a képernyővédőket. Ha a bemutató vetítése alatt az egeret csak véletlenül lökjük meg, az egérmutató nem fog megjelenni és nem vonja el a nézők figyelmét.

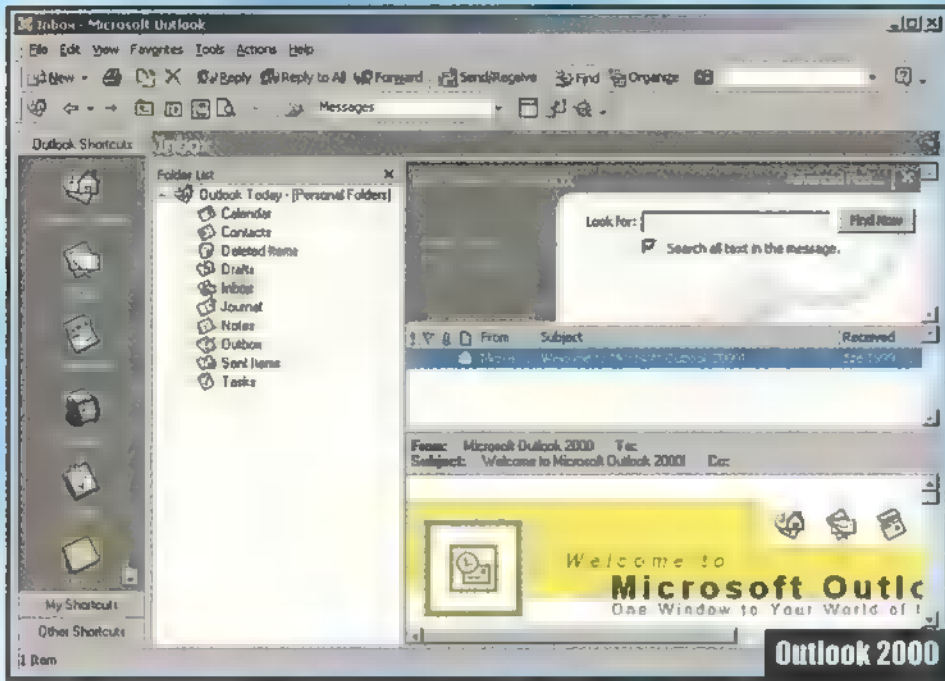
A PowerPoint 2000 új, webes formátumú mentési szolgáltatása olyan Web-bemutatók létrehozását teszi lehetővé, amelyek ugyanúgy néznek ki, mint a saját formátumban elmentett bemutatók. Megvan minden: az áttűnések, animációk, hangok, videóbejátszások, ráadásul mindez teljes képernyőn is előadható – ha a korábbi feltétel teljesül, azaz a felhasználó IE 4.0-t



vagy újabbat használ a megtekintésükhöz. Ha Netscape Navigator bármelyik verziójával próbálkoznánk, pazar bemutató helyett csak egy hibaüzenetet bámulhatnánk. Persze, megtehetjük, hogy a bemutatót egy pontatlanabb vissza-

...és sok más minőségi termék forgalmazása 1-5 év garanciával!

HARDWARE Szövetkezet Bp. 1148. Lengyel u. 16. 252-0553, 353-0205



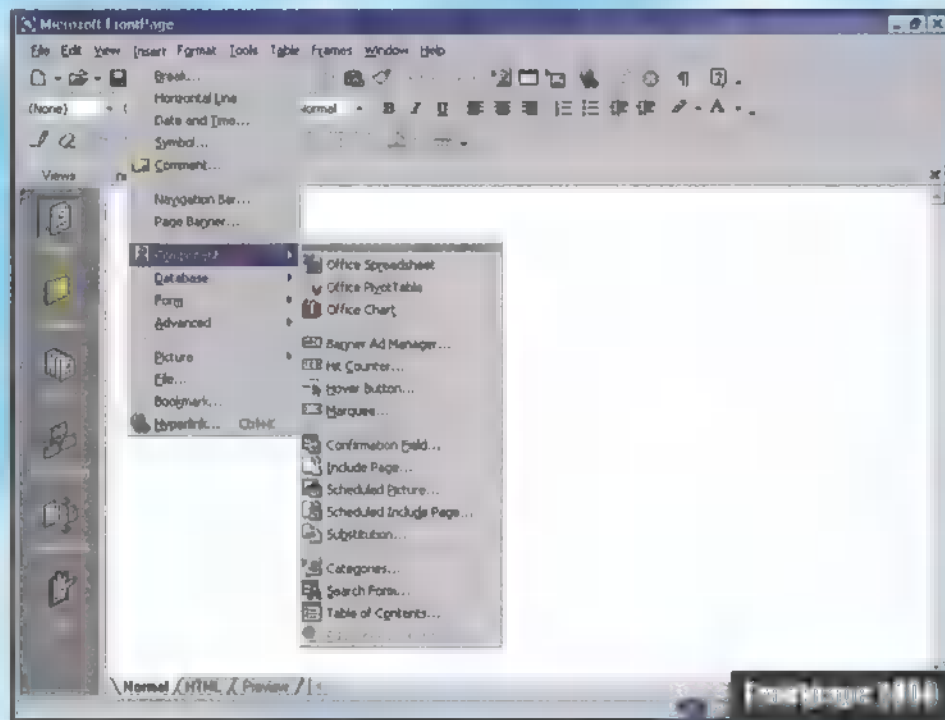
adásra képes, de a többi böngészővel együttműködő HTML formátumban mentjük el, vagy alkalmazhatunk egy öszvér megoldást is: csillogás-villogás az IE 4.0-nak és fapados változat a többi böngészőnek. Sajnos, ezeknek az alternatíváknak az a hátulütője, hogy ha egyszerűbb HTML-t mentünk, akkor azt a PowerPoint 2000 maga már nem lesz képes megnyitni, és egyik megoldás sem tehető alapértelmezetté.

Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a full extrás bemutató nem ■ PowerPointnak felróható okokból élvezhetetlen a Navigatorben, hanem elsősorban azért, mert a Netscape böngészője nem támogatja az ActiveX vezérlőket. Azt persze naivság lenne feltételezni, hogy egy PowerPoint felhasználó olyan bemutatókat akar készíteni a Webre, amelyek aztán kizárólag Internet Explorerrel nézhetők. És egyáltalán: hova lett a PowerPoint 97-ben megismert varázsló, amely végigvezette a felhasználót az egész webes közzététel folyamatán?

OUTLOOK 2000

Az Outlook 97 meglehetősen esetlen bemutatkozását követően az Outlook 98 már jóval kezelhetőbbnek mutatkozott – noha több ponton alulmúlta a vele párhuzamosan, ingyen, az IE 4.0 részeként elérhető Outlook Express –, és ■ javuló tendencia jellemzi az Outlook 2000-et is. A program egyetlen sokoldalú (és eléggé nagydarab) programba sűríti az e-mail, ■ nap-tár, a címjegyzékek kezelését és egyes álló-

Fejlett keresőeszközök, kifinomultan hangolható postabontási szabályrendszer, sablonok és



HTML-alapú levelek – mindez az új verzióban is megtalálható. Annál inkább hiányoltuk az integrált hírcsoport-olvasót. Teljesen érthetetlen és otromba megoldásként az Outlook 2000 is az Outlook Express használja ilyen esetekben, ahelyett, hogy az Outlook Expressben már megszokott eszközöket kínálna ■ saját köntösében.

FRONTPAGE 2000

A korábban még útkereső FrontPage mára már az Office 2000 csomag teljes értékű tagjává vált. Eszközei sokban javultak, bár igazából kevés

mánykezelési lehetőségeket. Itt is tetten érhetjük az új „panelek” párbeszédávokat. A wizardok vagy a keresés használatakor nem munkaterület eltakaró párbeszédablakok jelennek meg, hanem a program egyes részei szétlódva adnak helyet ■ becsúszó, HTML-alapú paneleknek, amelyek dolguk végzetével eltüntethetők.

olyan webszerkesztési feladat akad, amelyeket a FrontPage 98-cal ne lehetne megoldani.

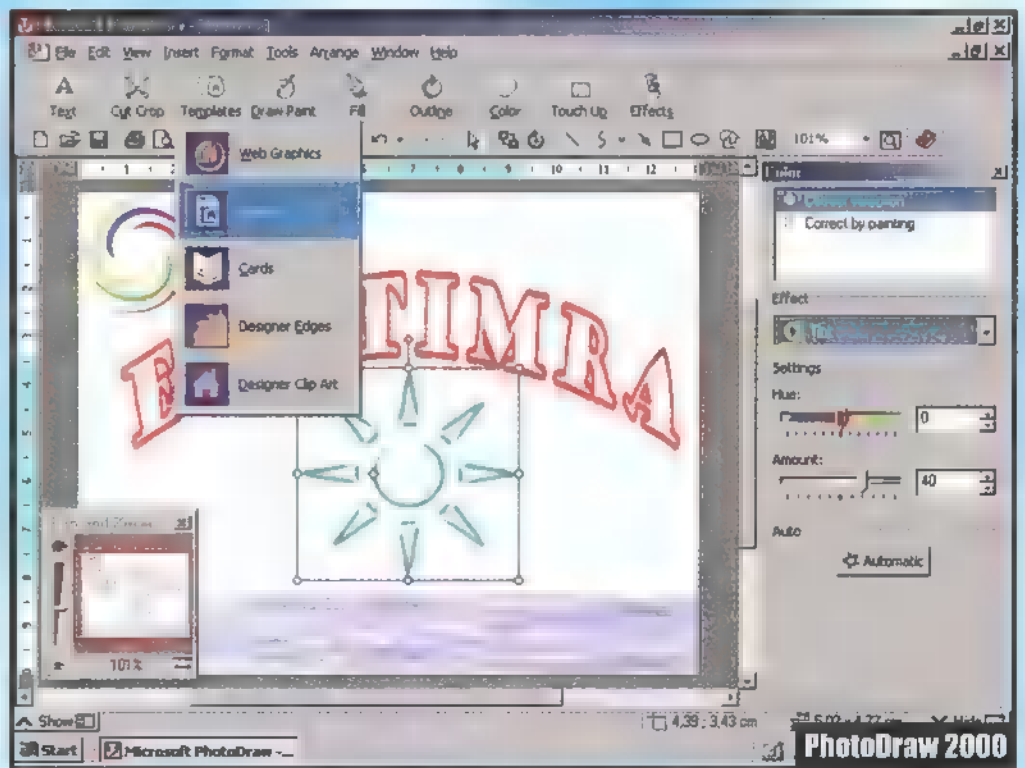
A FrontPage 2000 sokféleképpen igyekszik ■ weboldalak felépítésének és szervezésének időt rabló lépéseit megkönnyíteni. Az oldalnézet és az Explorer nézet kombinálásával közös felületen dolgozhatunk, így megtakaríthatunk egy csomó ide-oda kapcsolgatást.

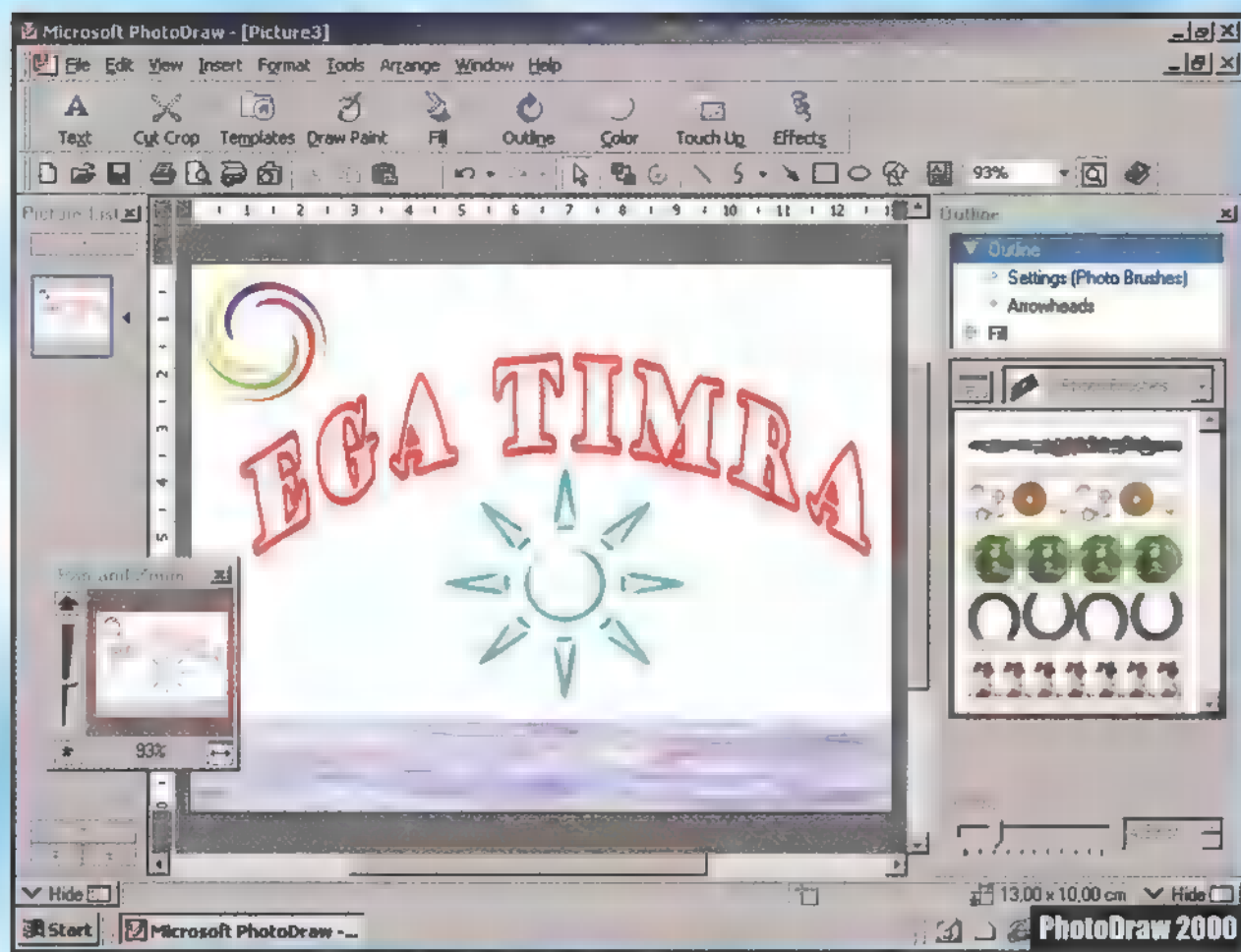
A külső megjelenés gyors kialakításához nyújt segítséget a több mint 50 különféle „téma”, azaz ■ grafikai egységesen megkomponált weboldalsablonok gyűjteménye. A sablonok megváltoztatásának lehetősége remélhetőleg visszaszorítja azt a kellemetlen jelenséget, ami a webes szerkesztőeszközök elterjedésével sajnos együtt jár. Arról van szó, hogy a fantáziátlanabb webtervezők egyszerűen „ráhúzzák” munkájukra a szerkesztőprogram valamelyik kész mintáját, miáltal ■ site-ról messziről ordít, hogy mivel csinálták. A FrontPage eszközeivel nagyobb teret kap az egyéni fantázia és talán a webhelyek sem fognak „sablonosan” kinézni.

Egy másik fontos újítás a képek elhelyezését teszi pontosabbá. A korábbi verziókban nem volt túl sok választási lehetőségünk, jobbra csak balra, középre vagy jobbra igazítva illeszthettünk be képelemeket a weboldalra. A FrontPage 2000-rel tetszőleges helyekre pakolhatjuk képeinket, de ennek az az ára, hogy az elkészült oldalt csak a 4.0-s vagy annál újabb böngészők tudják megjeleníteni – amelyek ismerik a stíluslapok (Cascading Style Sheets) fogalmát. Az egerrel végrehajtható, pixelekre pontosan pozícionálható elrendezésekkel remek külsőbe öltöztethetjük honlapjainkat.

ACCESS 2000

Az Access 2000 fontos újításai az adatbázis-kezelő profi felhasználóinak jelentenek majd





igazán előnyt. E szolgáltatások az Office 2000 „divatjának” megfelelően, elsősorban a program webes publikációs lehetőségeit és az SQL Server adatbázisok kezelését tuningolják fel.

PHOTODRAW 2000

A PhotoDraw rajzolóprogram már korábban megjelent önálló termékként is, az Office 2000-es változat ezzel azonos. Erényei közé tartozik, hogy egyaránt ismeri a bittérképes és a vektoros képalakítási eljárásokat. Mivel kifejezetten a webre szánt grafikák megalkotásához készült, számtalan effektussal, érdekes lehetőséggel siet a felhasználó segítségére. Persze ez nem azt jelenti, hogy mostantól eldobhatjuk a CoreDRAW-t vagy

■ Photoshopot. A PhotoDraw leginkább olyan, mintha a Microsoft régi Image Composerét és Photo Editorját új szolgáltatásokkal kibővítve összegyűrték volna egy modern felületű programba. Kényelmes és látványos felhasználói felülete van, amelyet kimondottan a grafikai tervezésben járatlanabb – de érdeklődő – felhasználó támogatására terveztek. Ezen az új felületen is találkozhatunk

■ Microsoft modern programjait jellemző „Hagyd munkateret szabadon” koncepcióval, azaz a párbeszédablakok zöme átadja helyét az oldalról becsúszó paneleknek. Ez a megoldás természetesen követeli a nagyméretű és nagy felbontású monitor használatát – 1024x768 alatt kényelmetlenül szűknek fogjuk találni a program munkafelületét.

A grafikák megalkotása, manipulálása, effektüzése gyerekjáték, hihetetlenül sokféle ecset, minta, effektus és egyéb eszköz áll rendelkezésünkre. Ha ezeket ügyesen kombináljuk, akkor egészen tetszetős logókat, feliratokat, retusált ké-

peket állíthatunk elő. A PhotoDraw saját MIX fájlformátumán belül maradván, logikai rétegekben tárolja a kép egyes módosításait, és ezeket egymástól függetlenül bármikor megváltoztathatjuk. Például: rajzolunk egy négyzetet (draw, basic shape), alkalmazunk rá egy ecsetet (brush), kicseréljük a vonalszínt (color), csinálunk hozzá árnyékot (dropshadow), elforgatjuk (rotate), elmoszuk az élességét (blur), aztán hirtelen eszünkbe jut, hogy legyen az a brush másfajta. Kicseréljük, és az összes egyéb effekt megmarad, az új ecset vonásai szerint. Abszolút kkhírálly. ☺

A kkhíráltságához azért kell más is. Nem hallgathatjuk el, hogy a PhotoDraw igazán látványos effektusainak kiszámításához legalább 350 MHz-es Deschutes osztályú Pentium II-re és minimum 64 MB memóriára van szükség. A számítási folyamatokat jelző pulzáló kék csík még 128 mega RAM és Riva TNT jelenléte esetén is hosszú másodpercekig villog. Ha masinánk szerényebb teljesítményű, akkor a PhotoDraw türelmre nevel bennünket.

Az én véleményem

Az alábbiakban néhány tapasztalatot adnám közre, amelyeket az első pár napi használat során szereztem.

Tegyük most félre azt, hogy a szükséges lemezterület exponenciálisan növekedett az elmúlt években, tehát, aki hozzászokott ahhoz, hogy a Word és az Excel maximum 40 MB áldozatot kíván tőle, az hozzám hasonlóan borul az asztal alá a közel 170 megás végösszeg láttán. A cikkben méltatott újfajta telepítő sem nyerte meg teljesen a tetszésem. Igaz, hogy megszűnt a „Details” ablak, cserébe bármit akarunk változtatni, minden részegységen kettőt kell kattintanunk: egyet a legördülő menükhöz, egyet a kiválasztott opcióhoz. Ez kissé vontatottá teszi a telepítést. Vannak olyan modulok, amelyeket érthetetlen módon nem lehet kihagyni, csak a „telepítés az első használatkor” típusúnak választani. Nem értem: sem így, sem úgy nem kerül fel, akkor miért nem hagyhatom le egyszerűen?

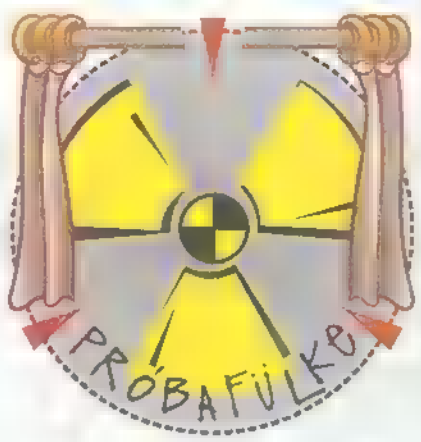
Részben idetartozik és igen érdekes probléma a file formátumok helyzete. Hallhattuk elég sokszor, hogy mivel az új formátum megegyezik majd a régivel, nem fordulhat elő ugyanaz a malőr, mint a Word 97 kiadásakor, nevezetesen, hogy RTF formátumú állományt mentett „Word 95 verzió” néven. Ehhez képest vagy fél tucat export filtert találtam a telepítőben, köztük a Word 97 formátumot, sőt, a „Word 95/RTF”-et is! Hogyan is állunk akkor most a teljes kompatibilitással? Sebaj, szerencsére külön kiválasztható volt a „Word95/6.0” is, ami ezúttal tökéletesen működik.

Már épp kezdtem megbarátkozni az első pillanatban elég rémisztőnek látszó SDI felülettel, amikor Win98-ból NT-ben voltam kénytelen folytatni egy Excel munkát, és meglepve tapasztaltam, hogy itt a program bizony MDI-ban kezeli a dokumentumokat, fittyet hányva bármilyen beállításra. Ugyancsak érdekes, hogy az NT alatt futó Word 2000-ben nem igazán működött az automatikus nyelvfelismerés sem.

Végül két megjegyzés: az Open és Save As ablakokban levő „Place Bar” remek találmány, ennél már csak akkor lenne hasznosabb, ha oda mi is felvehetnénk foldereket, shortcutokat (pl. A Network Neighborhoodot stb). A másik pedig az új Clipboard szolgáltatásokra vonatkozik, amely szintén üdvözlendő, de néha idegbajt hozza az emberre, amikor felbukkan, ahelyett, hogy a szöveg beillesztődne a kívánt helyre. Itt mondjuk egy ésszerűbb hot-key lehetőség (Shift+Insert és a szám billentyűk) jobb megoldás lett volna, az egérrel történő kattintgatás helyett.

Egyébként köszönet a Microsoft Magyarországnak, hogy a megjelenés másnapján rendelkezésünkre bocsátotta termékét.

TRF



Pentium III 550, Celeron 466 teszt

SZÁMHÁBORÚ

Sam. Joe

Hónapok óta nem foglalkoztunk az Intel processzorokkal, mert kevés olyasmi történt arrafelé, ami minket, PC-s játékosokat érdekel. Nos, pótolandó a hiányosságot, vágjunk a közepébe!

Mint valószínűleg ti is tudjátok, az Intel felhagyott a Slot-1-es foglalatra illeszkedő Celeron processzorok gyártásával. Mintegy válaszképpen

Tulajdonképpen egetverő, szenzációs újdonság nem történt az Intel háza táján. Tovább gyorsultak a 0,25 mikronos technológiával készült processzorai, megjelent a Pentium III 550 MHz-es és a Celeron 466 MHz-es változata, melyeket a megszokott procivallató módszerrel teszteltünk. Ugyan a címben processzortesztet ígérünk, sokat magukról a procikról nem lehet mondani. Technikailag ugyanazok mint eddig, csupán gyorsabbak.

Mint a mért adatokból is kitűnik, a magasabb órajelű Pentium III-ak teljesítménye szinte lineárisan növekszik a Pentium II-khöz képest. Mivel gyakorlatilag a két processzor között csupán az SSE utasításkészlet és a megemelt órajel ütem a különbség, ezen sok csodálkoznivaló nincs is.

Változatlan az a kellemetlen helyzet, hogy nincs olyan igazi „élő” alkalmazás, mellyel összevethetnénk a Pentium III SSE-je és az AMD 3DNow!-ja nyújtotta pluszt. A szo-

morú valóság az, hogy egyelőre nagyon kevés olyan program van, mely kihasználná ezeket az utasításkészleteket. Természetesen léteznek ilyen sebességteszt programok, de értelmetlennek találjuk semmitmondó számadatok közlését,

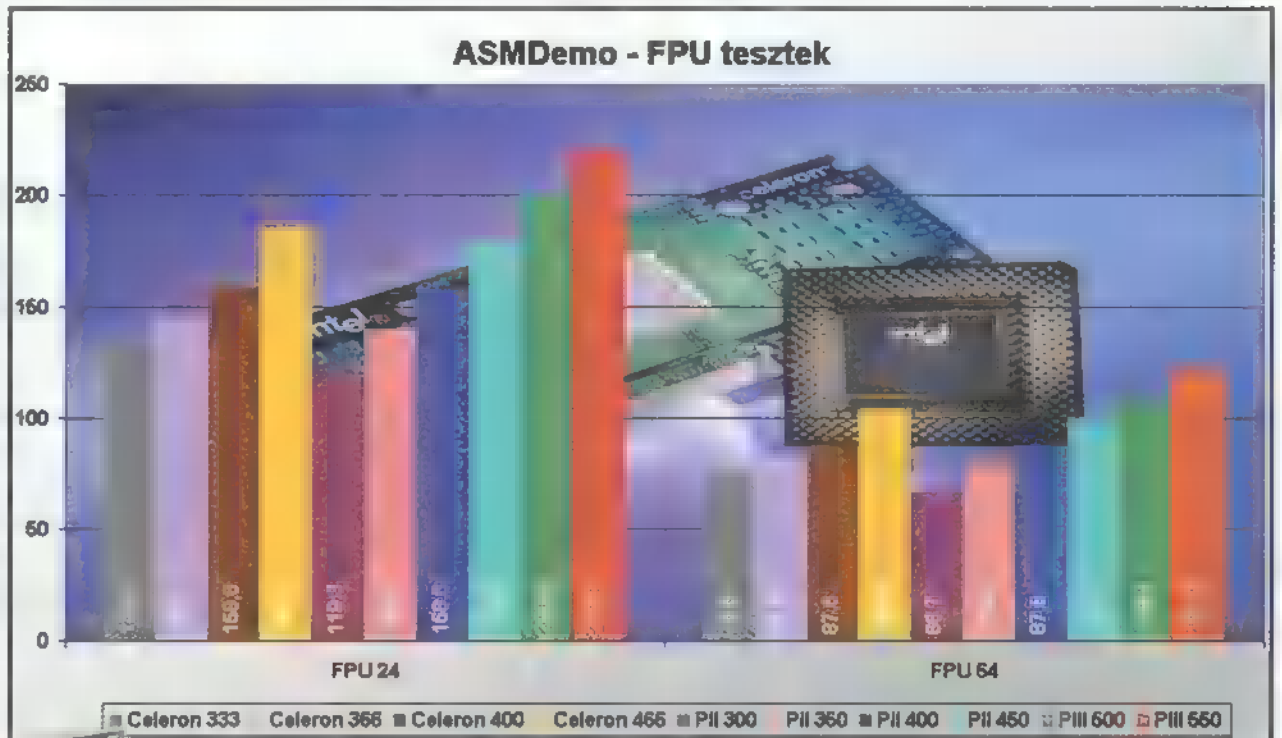
ahelyett, hogy a képességüket valódi fps-ekre váltó program eredményeit mutatnánk meg.

Mindenesetre a dolog elgondolkodtató. Látni kell,

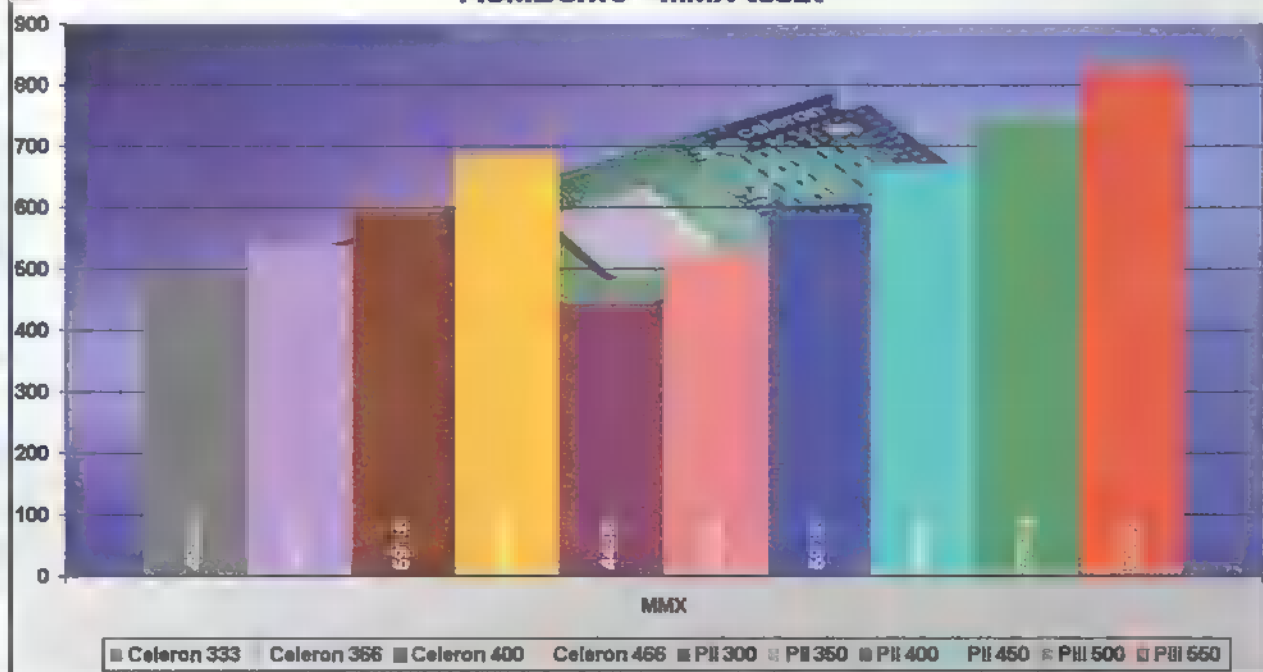
hogy egy-egy új hardware-fejlesztésnek rengeteg idő kell

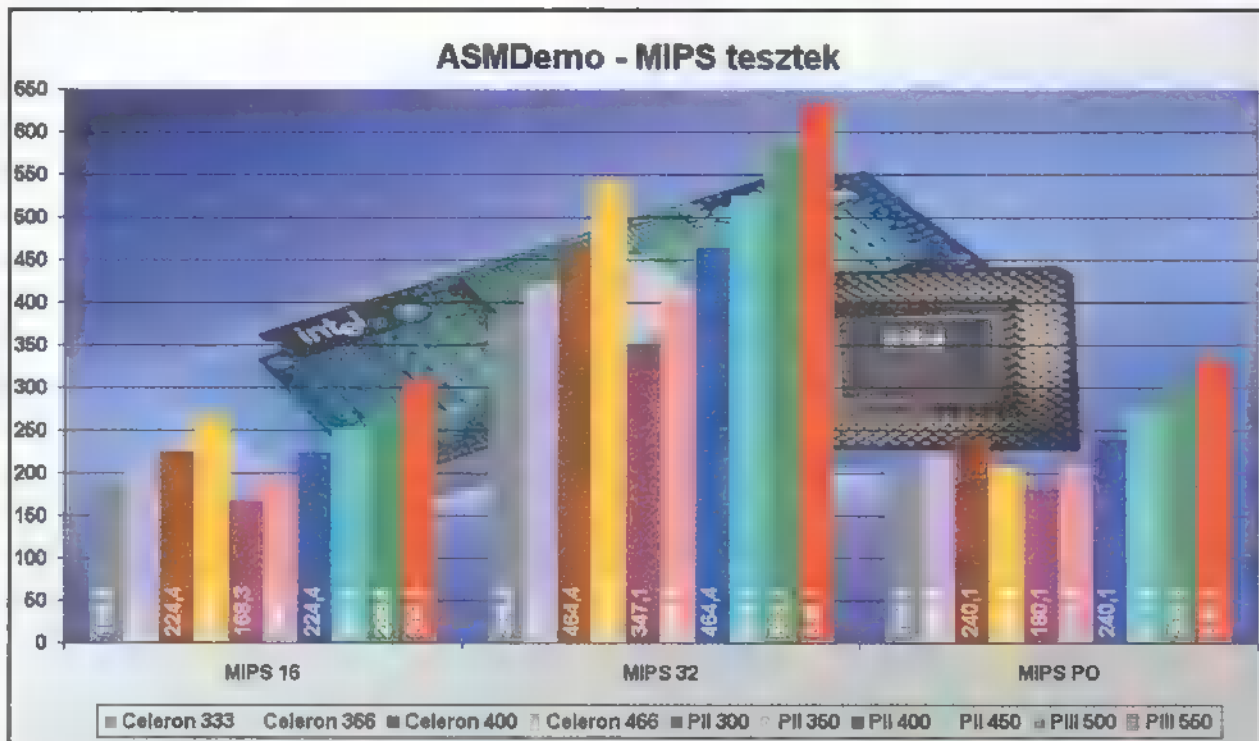
ahhoz, hogy a programok készítői is kihasználják.

megjelentek a piacon a nettó 2000 forint környékén kapható „Socket 370 to Slot-1” átalakítók, melyek segítségével az új tokozású olcsóbb processzorokat meglévő gépünkben használhatjuk. Úgy gondoljuk, hogy ezzel „elkezdődött valami”, mintha az alaplapgyártók is kezdenék megelégedni a processzorgyártók diktálta foglalatkioszt. Ugye kezdetben vala a gyári specifikációnál magasabb FSB-n járatható alaplapok kora. Ma már teljesen megszokott, hogy egy BX chipsetű alaplap a gyári specifikáció szerinti maximum 100 MHz-es FSB majd kétszeresével járatható – elméletileg. Azon az átalakító kártyán, amit mi is használtunk a Celeron 466 teszthez (Forrás: Accelerátor Kft. Tel: 302-0585), volt egy jelentéktelen kis jumper, melynek segítségével az eddig hagyományosan 66 MHz-es FSB-n futó Celeronok számára engedélyezhető a 100 MHz. (Természetesen ennek csak azoknál az alaplapoknál van jelentősége, ahol a CPU órajelének lekérdezése a B21-es láb segítségével automatikus.) Persze, mi is tisztában vagyunk vele, hogy várhatóak majd a későbbiekben hivatalosan is ezen a frekvencián működő Celeron processzorok – sőt, PPGA tokozású Pentium III-ról is hallottunk rebesgetni –, de az eszköz dobozán olvasható szöveg nem annyira a bölcs előrelátásról tesz tanúbizonyságot, mint a túlpörgetésről: „Ahhoz, hogy a CPU FSB-jének frekvenciáját a CPU maga határozza meg, tartsuk a JP2-es jumpert zárt állapotban. Mindamelllett egyes felhasználók megpróbálják a 66 MHz-es FSB-jű CPU-t



ASMDemo - MMX teszt





100 MHz-en futtatni. Ebben az esetben távolítsuk el a JP2-es jumper zárócsapját, hogy nyitott állapotba kerüljön."

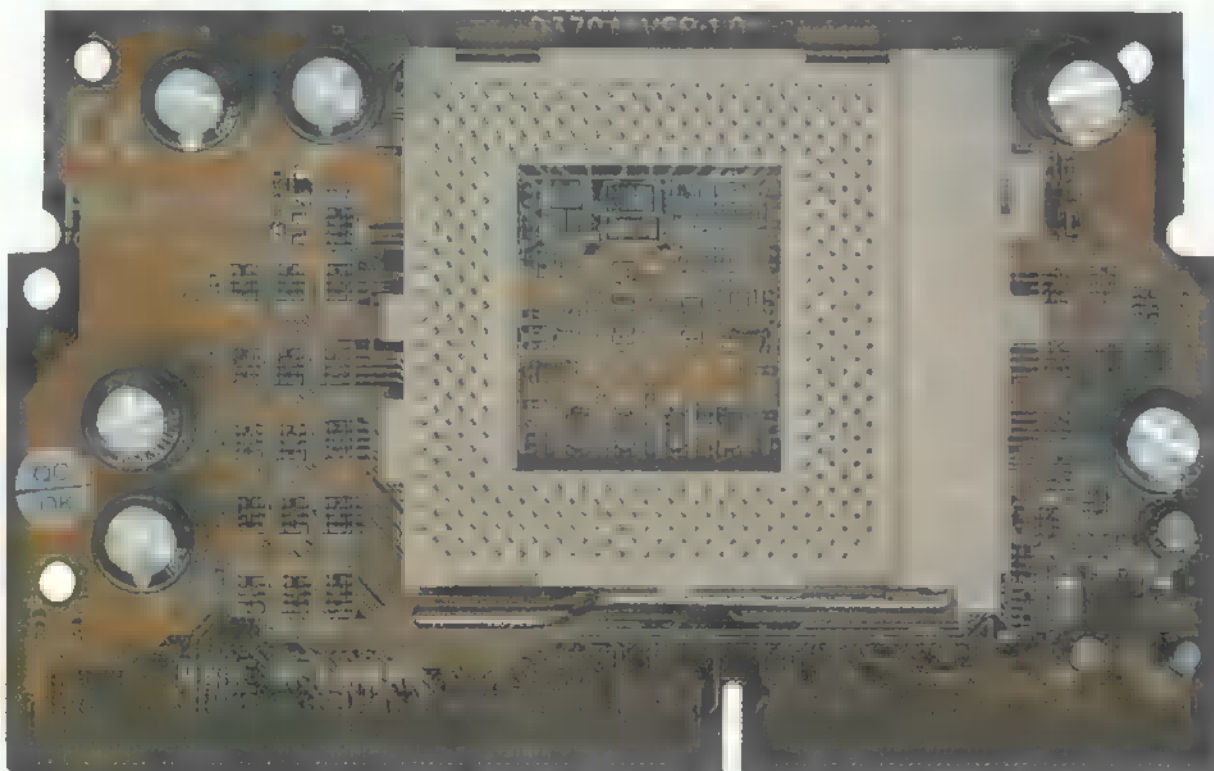
Mások még tovább mentek. Valószínűleg kevesen vannak tisztában azzal, hogy alaplapuk chipsete támogatja az egynél több processzor használatát

Valószínűleg sokatokban felmerült a kérdés, hogy miért beszélünk mi itt mindenféle multiprocesszoros rendszerekről, mikor annak egy leginkább játékok iránt érdeklődő PC-s, megfelelő operációs rendszer és anyagi háttér híján kevés hasznát látja. Nos, ez hamarosan bizonyosan változni

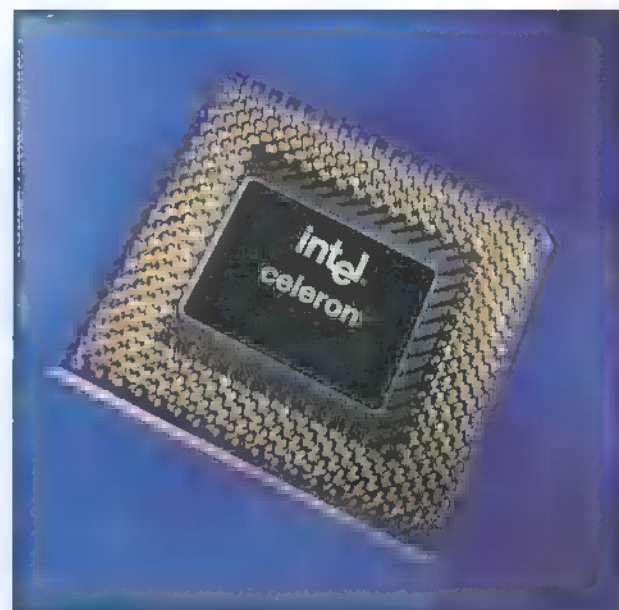
fog. Egyrészt itt kopogtat az ajtóban a Windows 2000, mely már támogatja a többprocesszoros gépeket. Másrészt mi bizonyosan szívesebben fejlesztenénk egy meglévő gépet egy második processzorral, mintsem eldobnánk azt. Harmadrészt, a szemlélet változását szeretnénk érzékeltetni. 1-2 évvel ezelőtt elképzelhetetlen lett volna, hogy egy gyártó cég így szegüljön ellen a piacvezető processzorgyártónak.

Ami a közeljövőt illeti, szeptemberben várható az Intel 0,18 mikronos technológiával készülő Pentium III családjának megérkezése. Sokat még nem tudunk felőle, de róla rebesgetik, hogy PPGA tokozású változata is lesz.

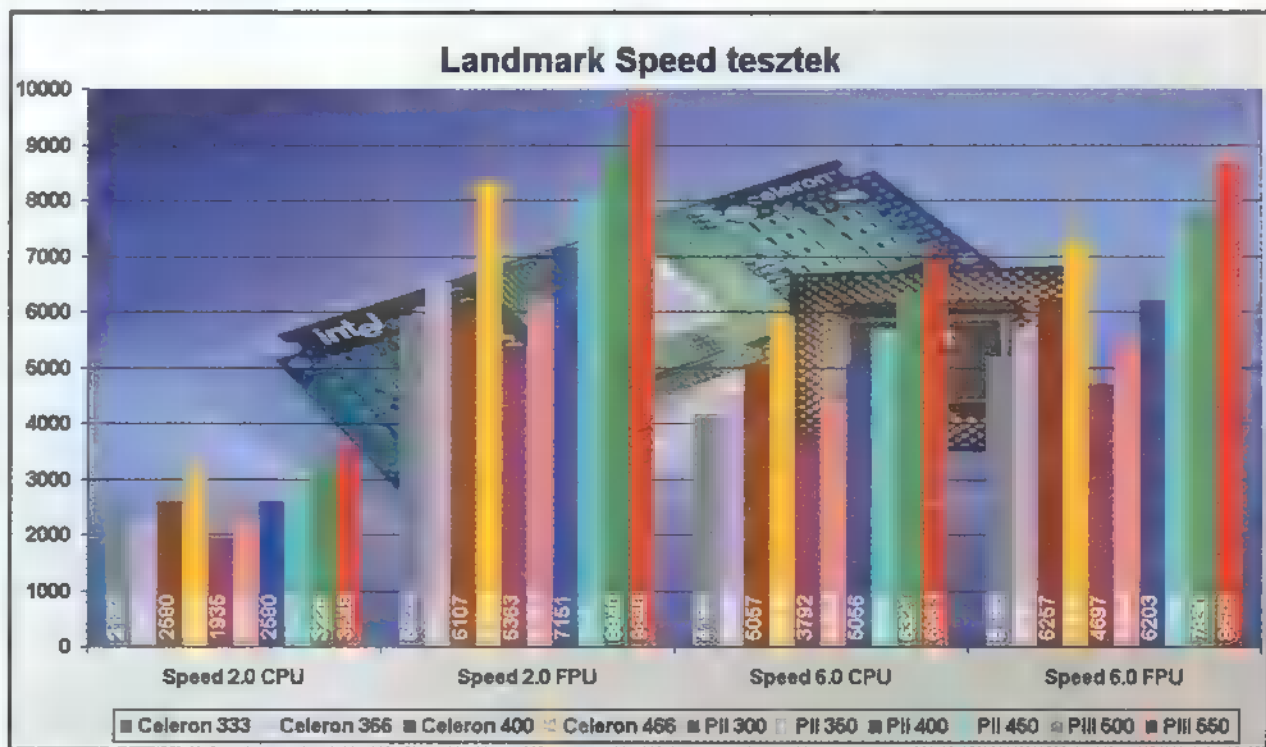
Nos, míg megérkezik az újabb nemzedék, illetve végre egy olyan program, mely támogatja mindkét

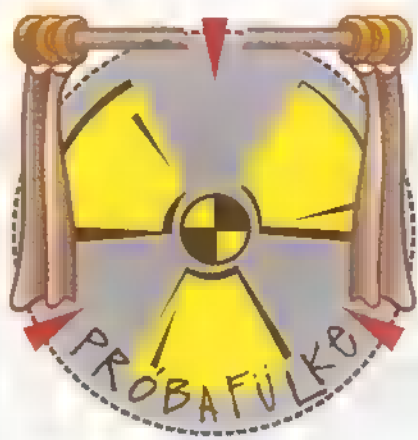


– LX, BX igen, ZX, EX, ZX66 nem –, még akkor is, ha azon csupán egyetlen CPU foglalat került kiépítésre. Ezt használják ki azok a „Socket 370 to Slot-1” átalakítók, melyek egyszerre két Celeron CPU-t képesek fogadni. Ez azért nagyon érdekes, mert az Intel egy hardware megoldás segítségével tiltja a Celeron processzorok több CPU-s rendszerekben történő használatát. (Olyannyira, hogy nemrégiben egy japáni illetőségű úriember arról publikált a neten, hogy hol kell megfúrni (!!!) a PPGA tokozású Celeronokat ahhoz, hogy azok „bandában” is hajlandók legyenek muzsikálni.) Lapzártakor jött a hír, hogy az Abit bejelentette az első BX chipseten alapuló dual Socket 370 alaplapját, a BP-6-ot, mely ráadásul még az UDMA/66 szabványt is támogatja annak ellenére, hogy az Intel specifikációja szerint a BX chipset erre alkalmatlan.



konkurens SIMD utasításkészletet, addig nem marad más nekünk, minthogy a Pentium III 550-es és a 466-os Celeron vezette processzorkompanyia teljesítményadataiban gyönyörködjünk. A tesztet egy Senorg Progress 581-es gép segítségével végeztük, melynek Intel BX chipsetes alaplapjára nVidia Riva 128ZX videokártyát, SB 64 hangkártyát integráltak, valamint 128MB, 100 MHz-es SDRAM-ot tartalmaz.





S3 Savage4, nVidia TNT2 teszt

MINDENKI MINDENKI ELLEN, AVAGY KI ÜL A TRÓNON **Sam. Joe**

Vége! Befutottak a legújabb generációt képviselő, várva-várt 3D-gyorsítókártyák. Az eredmények igen csak meglepőek, és a legkevésbé sem mulatságosak. Ahhoz, hogy megválasszunk azt az egyszerű és kézenfekvő kérdést, hogy melyik a legjobb, vissza kell kérdeznünk: mi a fontosabb számodra, a teljesítmény vagy a szolgáltatások?

Kiválasztani nekünk legmegfelelőbb 3D-gyorsítót legalább annyira nehéz feladat, mint választáskor eldönteni, hogy melyik pártra adjuk le voksunkat. Sőt, szinte már vallási kérdés. Kökeményen számít, hogy a rendszerünket melyik gyártótól származó processzor hajtja, fontos, hogy kedvenc játékaink Direct3D vagy OpenGL motorizáltak, hogy vannak-e régi, „Voodoo only” játékaink, tervezzük-e alaplapcserét a közeljövőben, de legfőbbképpen, hogy kinek az ígéreteiben hiszünk... Ennyire szövevényes talán még sohasem volt piac. Ugyan a címben Savage4 és TNT2 tesztet ígértünk, de megpróbáltunk tovább menni, és egy átfogó piaci körképet nyújtani.

A kártyák megérkezésének időrendjét követve, és azért is, hogy a bal sarokban TNT2, jobb sarokban Voodoo3 „meccs” kicsit hosszabbra nyúlt „közvetítése” mellett még csak véletlenül se sikkadjon el, kezdjük az S3 Savage4 alapú kártyával!

Tavaly októberben tudósítottunk először az S3 első valamirevaló 3D-gyorsítókártyájáról, a Savage3D-ről. (A fejlődést bemutatandó, az

3D Blaster Savage4

RAM:	32MB
Gyártó:	Creative Labs (http://www.creaf.com)
Chip:	S3 Savage4
A chip gyártója:	S3 Inc. (http://www.s3.com)
Forgalmazó:	Accelerátor Kft. (Tel.: 302-0585)

Ár: 25.600.- Ft + ÁFA (Dobozos változat)

„ő” eredményeit is grafikonba foglaltuk.) Egy év sem telt el, és máris itt a 0.25 mikronos gyártási technológiával készülő utód. A Savage4 a felső-középmezőnyt erősíti, így vonzóbbá tételéhez több csinos szolgáltatással látták el, mint konkurensait. A legelső a korábban már nagy vihart kavart textúra-tömörítő eljárás, az S3TC. Napjaink SIMD utasításkészleteinek korában már nem csak kibékül egy ilyen megoldással szakma, hanem végre talán alkalmazza is, így nem csoda, hogy az utódba is továbbörökítették. A Savage4 az első 4xAGP-t tudó grafikus chip.

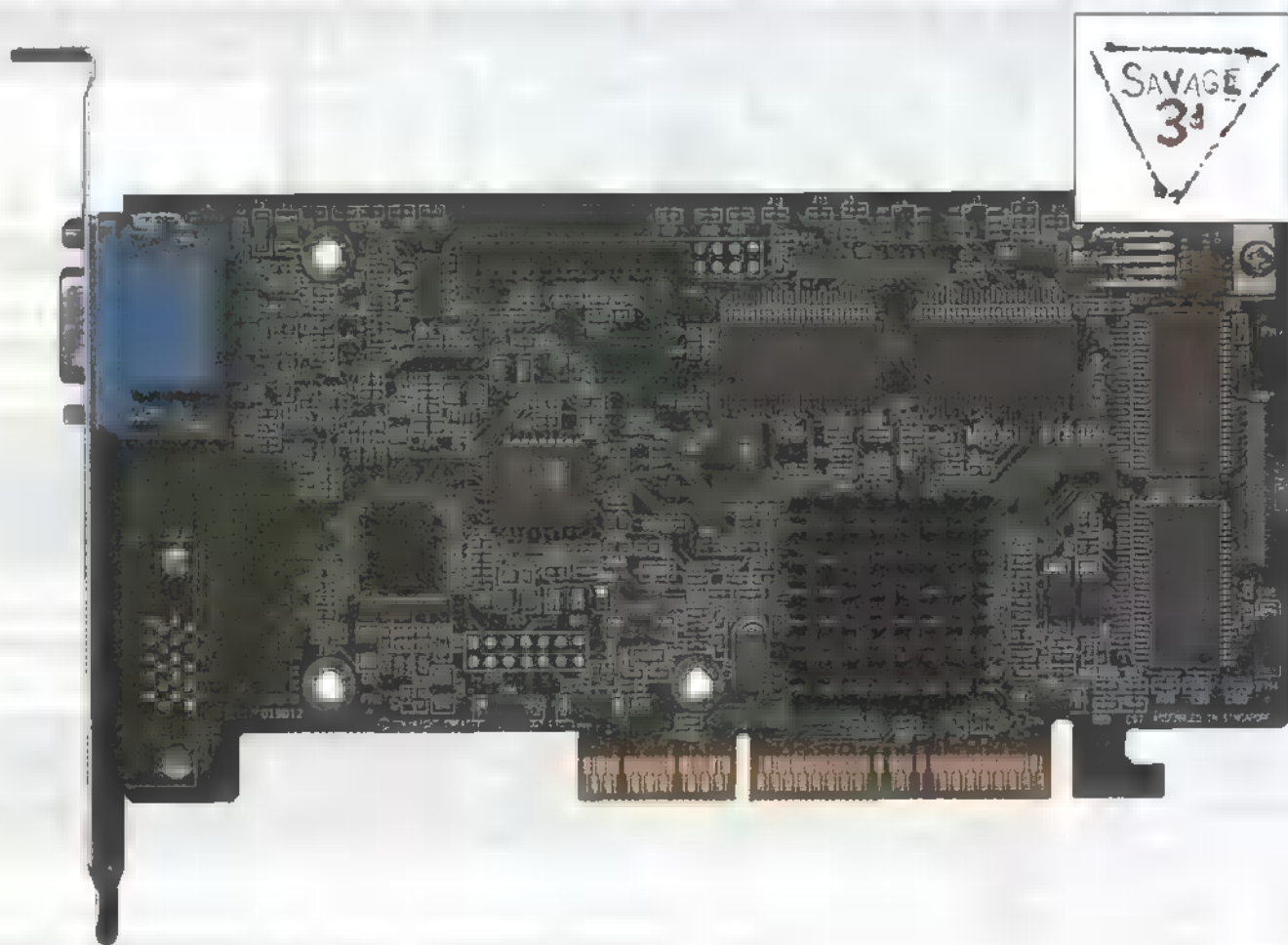
Ezen tulajdonságával olyannyira úttörő, hogy kiaknázásához még bizony várunk kell, míg a 4xAGP lehetőségét szolgáltató alaplapok elterjednek. A közvetlen, digitális LCD kijelző támogatás is olyan szolgáltatás, melynek mi még sajnos nem sok hasznát vesszük.

A Creative által gyártott kártya több tulajdonságával is fejtörést okozott. Mi úgy tudtuk, hogy a Savage4 chip két változatban – XL és PRO – létezik, az első „csupán” 2xAGP-t tud, max. 16 MB RAM-ot kezel, és 125MHz-es órajelen fut, míg a másik 4xAGP-t, 32 MB RAM-ot kezelő, és 143MHz-en ketyeg. Nos, Creative kártya drivere chipet mint „Pro” azonosította, de az S3 specifikációjától eltérően csupán 125 MHz-en futott. A 32MB RAM ugyan hiánytalanul a helyén volt, de a kártya leírása nem tett említést a 4xAGP támogatásról. Nem sikerült a dolog végére járni, így mindent a gyári beállításra hagytunk, bár a driver felkínálja mind chip, mind a memória órajel ütemének állítását.

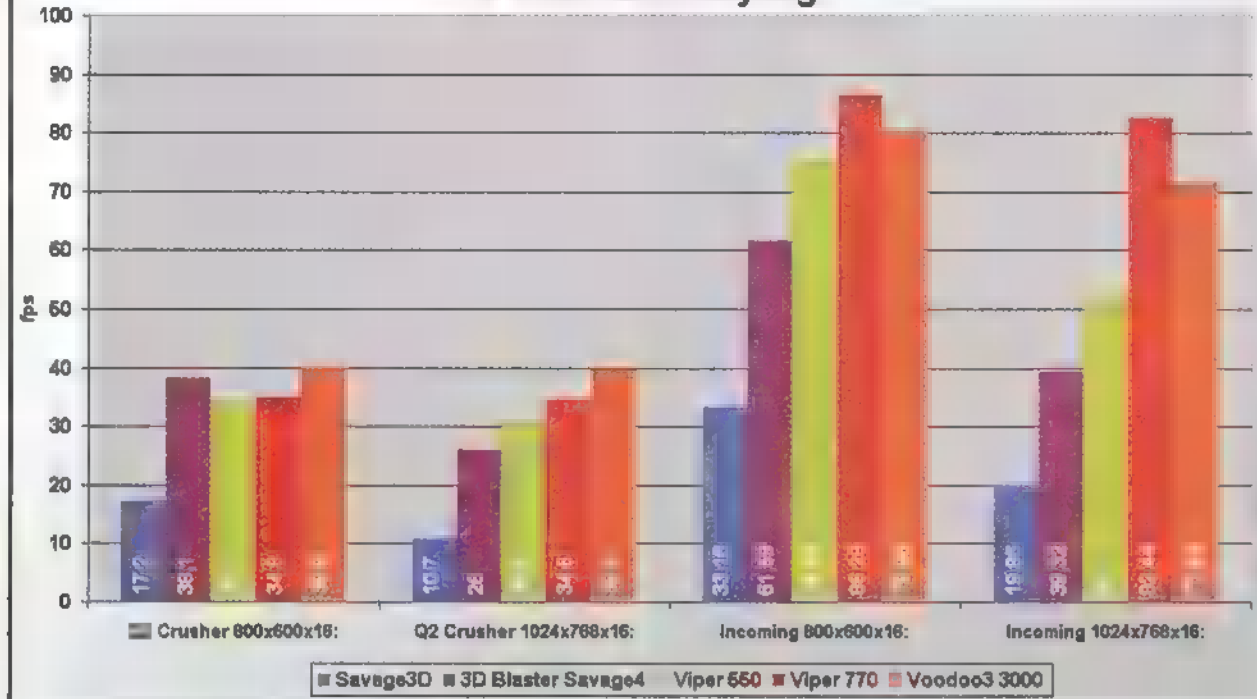
Üdítően hatott Creative kártyáktól megszokott, egyszerűen célszerű, de mégis szép és minden lényeges szolgáltatást tudó meghajtóprogram. Képpozicionálás, képméret, gamma és RGB korrekció, a chip által támogatott, de éppen ezen a kártyán sajnos nem kiépített kimenetek tulajdonságainak állítási lehetőségei. Ezek mind egy jó meghajtóprogram ismerve. Manap-

ság egy hardware teszt nem az eszköz kicsomagolásával kezdődik, hanem a legfrissebb driverek, BIOS frissítések letöltésével. Nos, csodák csodájára a 3D Blaster Savage4 a legfrissebb driverrel és BIOS-szal érkezett, így a frissen megjelent kártya nyúzása nem a futószalagi végszerelés befejezésével indult.

A chipet apró hűtőborda rejtette el kíváncsi tekintetünk elől. Ismét a manapság megszokottaktól eltérően, használat alatt csupán langyosra melegedett. Textúra tömörítés ide vagy oda, képminőségével a TNT, Rage 128, Banshee chipet felállította minőségi klub teljes jogú tagja. Ugyan az Incomingban a fekete füst



16 bites színmélység



teljesen másképp nézett ki, mint a többi kártyán, de nem mondanánk rá, hogy szebb vagy csúnyább lett, egyszerűen csak más volt.

A Savage4 vitán felül nem a leggyorsabb a piacon, de megfelelően gyors ahhoz, hogy kielégítse a megszállott játékosok igényeit. Kezdünk minél inkább azon álláspont felé hajlani, hogy a gyorsaság „csak egy dolog”, a különböző szolgáltatások megléte éppen olyan fontos. Nos, a Savage4 minden olyan szolgáltatást nyújt melyet ma elvárunk egy 3D-gyorsítókártyától. A Savage3D-t is kedveltük, és az utódot is csak ajánlani tudjuk.

TNT és TNT2. Bratyo és az öcsi, de nem csupán a nevükben, hanem jórészt a szilikonban is. Bizonyára emlékeztek még, hogy a TNT bejelentésekor beigért sebességekből nem lett semmi; jócskán le kellett faragni az órajelből, mert 0.35 mikronos technológiával készült chip nem bírta az ígért sebességhez szükséges magas frekvenciát. Így a TNT hivatalosan „csak” 90 MHz-en ketyegett. (Ezt a tuningmegszállottak, és néhány cég is vitatja, szerintük megy az gyorsabban is.) Nos, a TNT2 már 0.25 mikronos technológia szülötte, így mind a chip, mind a memória lényegesen magasabb frekvencián vágta. A két proci közötti különbség nem merül ki ennyiben, kártyára szerelt memória megduplá-

zódott, TNT2 renderelésért felelős architektúráján is optimalizáltak, így még tovább gyorsítva azt. Apropos frekvenciák! Az nVidia ajánlása szerint az „alap” TNT kártyák a chipet 125 MHz-en, a memóriát pedig 150 MHz-en járatják, az éppen tesztelt Viper 770 is ezeken a frekvenciákon működik. A különböző gyártók ettől eltér(het)nek, így érdemes utánanézni a vásárláskor, hogy melyik kártya mit nyújt. Léteznek olyan TNT2 kártyák, melyek „Ultrának” nevezik magukat. Ezek chipje 150 MHz-en, memóriája 180 MHz-en működik, még feljebb srófolva teljesítményt.

Mindkét leosztásban van lehetőség a tuningra, de gyári beállítástól lényegesen magasabb értékek kicsiholására ne számítsunk.

A Savage4-et követve TNT2 a második olyan 3D-gyorsítókártya mely teljes sáv szélességében képes kihasználni a 4xAGP nyújtotta

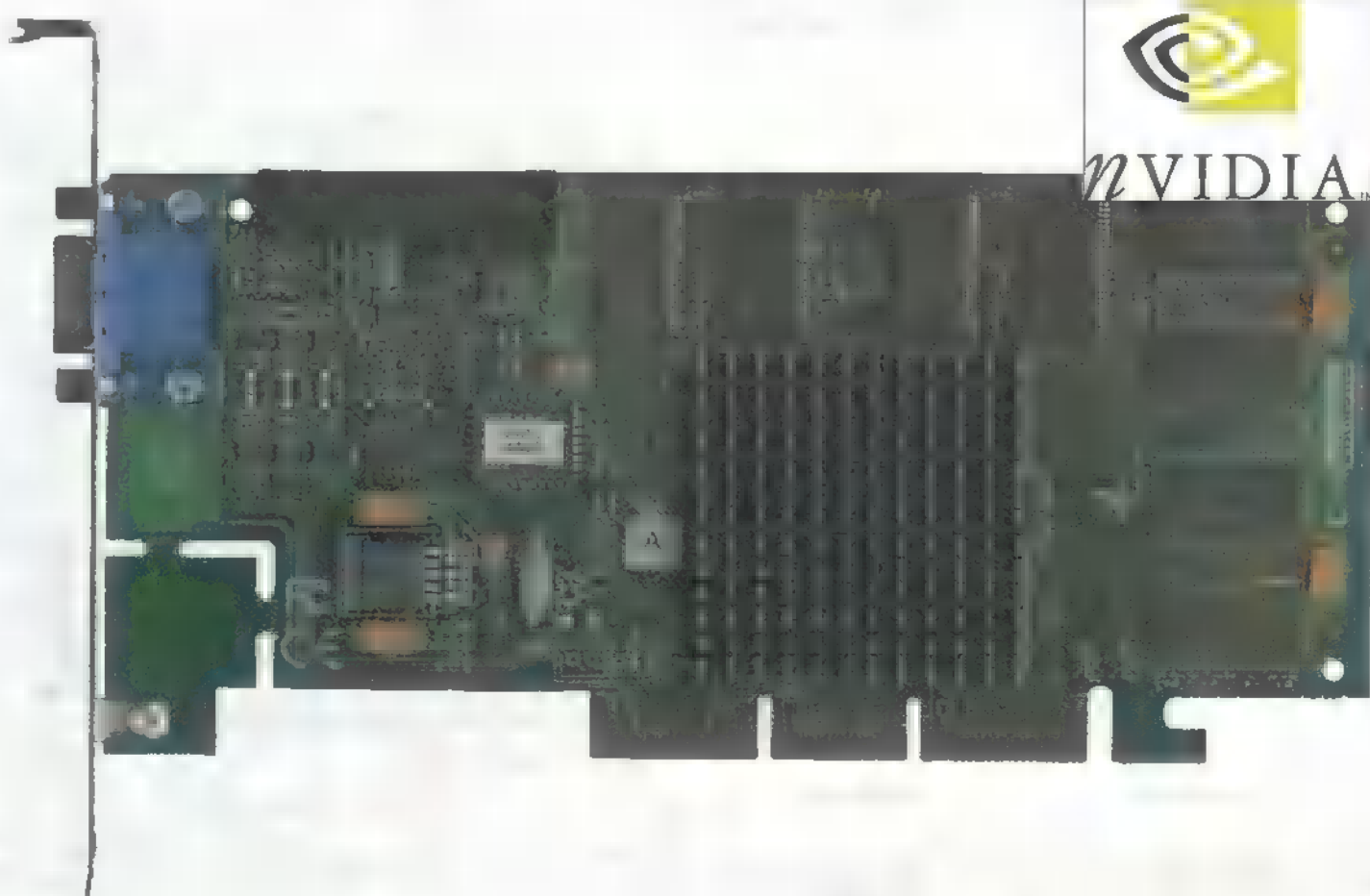
lehetőségeket. A nálunk járt Viper V770-en 4 jumper segítségével állíthatjuk be, hogy 4x, vagy 2xAGP támogatással bíró alaplapba kerül. A TNT2 is bír a lapos képernyők támogatásával, de nem csupán ez az egyetlen speciális szolgáltatása. Némely gyártó video ki és bemenetekkel (!) is felszereli kártyáit, sőt, sztereoszkópikus szemüveggel is kínál TNT2-öt, mely az azt támogató játékokhoz 3D-s érzetet kölcsönöz. Szerintünk tanácsos kicsit várni a „spécibb”, extra szolgáltatásokkal jobban felszerelt zsigákra, mint lecsapni a legelső „csak VGA kimenet” kártyára.

Nos, ami a Diamond TNT2 értelmezését illeti, magával a „vassal” semmi bajunk nem volt, de driverrel már annál több. Sok különböző Diamond kártyánk volt már, megelégedésünkre szolgáltak, de az utóbbi időben nálunk jártak – különösen a Monster Fusion, mely nagyon galád módon nem volt hajlandó a 800x600-nál na-

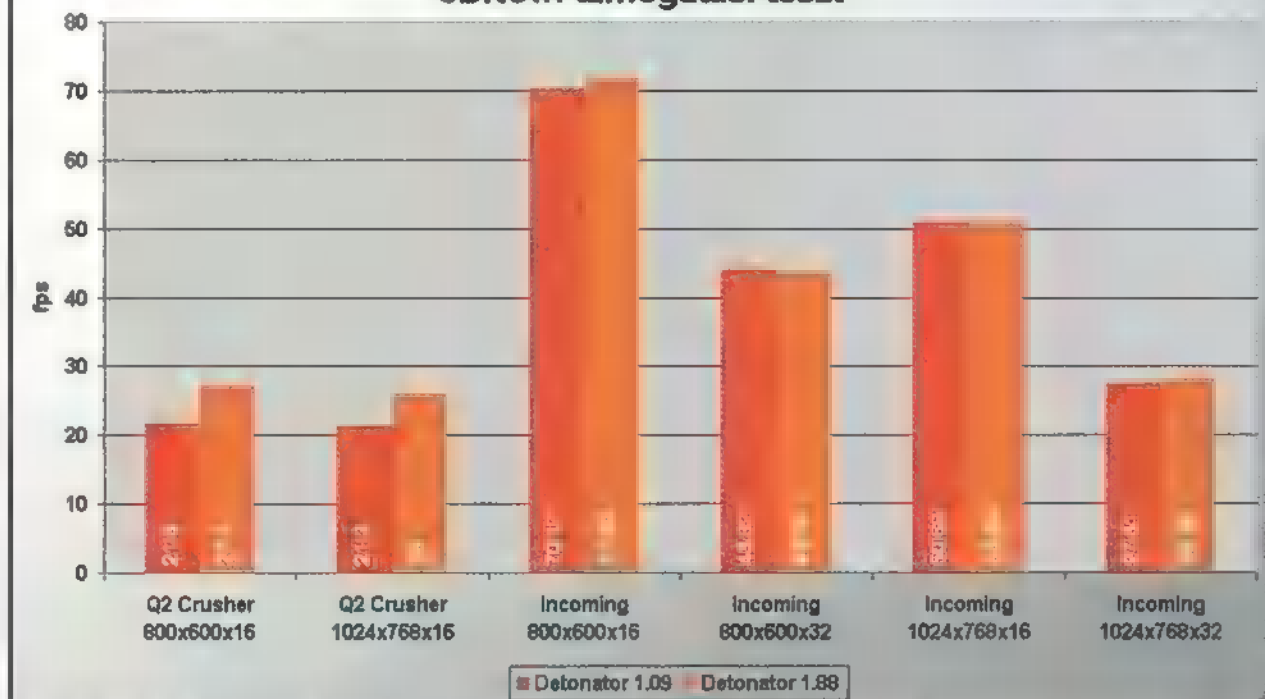
Diamond Viper V770

RAM:	32MB
Gyártó:	Diamond Multimedia (http://www.diamondmm.com)
Chip:	nVidia Riva TNT2
A chip gyártója:	nVidia (http://www.nvidia.com)
Forgalmazó:	Pixel Multimédia (Tel.: 266-6059)
Ár:	36.100.- Ft + ÁFA (OEM változat)

gyobb felbontásban, 3D üzemmódokban működni – driverei hihetetlenül gyengének bizonyultak. Nem szívesen mondunk ilyet, de azt tanácsol-



3DNow! támogatási teszt



juk, hogy az egyébként remek Diamond kártyák mellé, ne a gyárilag mellékelt drivert, hanem ■ chipset gyártójának referencia meghajtóit használjuk! Méretben kisebbnek, sebességben messze gyorsabbnak, szolgáltatásban lényegesen többet tudóbbnak bizonyult az nVidia Detonator driverének 1.88-as verziója – megtaláljátok ■ CD-n – a Viper 770 tömörített állapotában 7MB hosszú (!), zenélő (!!), 3D-s ábrákat kerengető, kevés beállítási lehetőséget nyújtó csodájánál. A különbség annyira szembeszökő, hogy nem álltuk meg, és egy külön táblázatba foglaltuk a mért adatokat. Először nem hittünk ■ szemünknek, azt gondoltuk, hogy elfeledkeztünk a Vsync kikapcsolásáról a Diamond driverben. De sajnos nem. Kár, mert a kártyák maguk jók.

Mivel a TNT-t és a TNT2-t is ugyanaz ■ Detonator hajtja meg – az ■ Power User trükk, amit a májusi számunkban, a TNT-k kapcsán bemutatunk, az utóbbival is működik –, ezért kézenfekvő volt, hogy megnézzük, hogy a friss 1.88-as mennyiben nyújt többet, mint a régebbi változatai. Értelemszerűen ezt a vizsgálatot ■ TNT-vel végeztük, hiszen ■ TNT2-t még nem támogatják a régebbi Detonatorok (legalábbis nálunk a TNT2 kifagyott ■ 1.88-asnál korábbiakkal). Nos, Quake 2-vel jelentős volt a javulás, míg a Direct3D alapú Incoming-nál elhanyagolható, mindenesetre érdemes lecserélni a régi dri-

vereket. A 1.88-as az AMD processzorok tulajdonosainak is izgalmas, hiszen ez az nVidia első 3DNow! optimalizált meghajtóprogramja. Természetesen ellenőrizni akartuk az ígért 30-40%-os teljesítményjavulást. Nos, a Viper 550-nel hasonló arányú javulást sikerült mérni az AMD K6-3 alapú gépben, mint a Celeronra épülőben, amiből „nem éreztük ki” a 3DNow! optimalizáltságot. A biztonság kedvéért ellenőriztük egy Creative gyártotta TNT alapú kártyával is, de

Diamond vs. Detonator driver (Intel Celeron 366)	Diamond 4.01	Detonator 1.88
Q2 Crusher 800x600x16:	30	34,8
Q2 Crusher 1024x768x16:	29	34,5
Incoming 800x600x16:	45,5	86,28
Incoming 800x600x32:	40,95	80,5
Incoming 1024x768x16:	41,6	82,44
Incoming 1024x768x32:	35,32	58,07

ugyanazt tapasztaltuk. Mikor ■ Viper 770-re került a sor, az ■ kellemetlen meglepetés ért, hogy mind a Diamond driverrel, mind a Detonatorral fagyott ■ 3D-alkalmazásokban. Körülnéztünk az Interneten TNT2 tesztek után, és azt tapasztaltuk, hogy idehaza teljesen ismeretlen gyártók típusaival tesztelték, de Viper 770-es, AMD-n futtatott tesztet nem találtunk. A Viper 770

BIOS hibájára gyanakszunk, hiszen a két TNT alapú kártya simán futott. Esetleg azt is elképzelhetőnek tartjuk, hogy az ALI chipsetes alaplapt „nem szereti”. A Viper 550 megjelenésekor is voltak hasonló problémák – mi is belefutottunk akkor egy „nem szeretem ezt az Asus lapot” gondba –, melyeket aztán ■ BIOS és driver frissítések megoldottak.

Az nVidia Detonator driverei nagyon sok pluszt képesek kicsiholni a TNT/TNT2 alapú kártyákból, de finoman szólva „háklis” viselkedésük miatt kicsit tartunk is tőlük. Két szerkesztőségi gépünkben dohogó Viper 550-ek esetében már megtapasztaltuk, hogy a frissen telepített rendszert képes összedönteni a Detonator, de ha először ■ kártyák eredeti drivereit telepítjük, és csak arra engedjük rá, akkor szépen működik. Az új változat telepítése is lutri. Volt, hogy zökkenőmentesen „felmászott”, de volt, hogy rendszerösszeomlás lett ■ vége. Hálásak lennének egy stabilabb Detonatorért, mert jelenleg az update úgy néz ki, hogy egy programmal lementjük a partíciót, megpróbáljuk frissíteni a rendszert, ha összeomlik akkor visszaírjuk a backupból, ami azért vicc.

Úgy foglalnánk össze a tapasztalatainkat, hogy ■ Savage4-től azt kaptuk, amit vártunk: nem lebecsülendő teljesítményt, kitűnő képmi-

nőséget, a Creative Labs pedig megspékelte ezt egy kiforrott driverrel. A TNT2 a Direct3D sebességben ismét a mezőny élére állt, ■ képminősége változatlanul az egyik legjobb. Sajnos a Viper 770-nel kapcsolatban bekövetkezett az, amitől féltünk: ■ meghajtóprogram még nem az igazi, de ezt orvosolja a Detonator. Ha mindig a legfrissebb verzióval akarjuk spiccen tartani TNT, vagy TNT2 alapú kártyánkat, akkor nem árt egy kis buherátori véna, hiszen valamiért csúnya dolgokra képes. Nos, a trónt jelenleg a TNT2 és ■ Voodoo3 osztja meg egymás között. Nekünk a TNT2 több szolgáltatása miatt – textúra AGP-zés lehetősége, több memória, 32 bites renderelés –, és a Direct3D-s sebessége miatt jobban tetszik, mint a Voodoo3, de az AMD támogatásban, és az OpenGL alatti sebességben a 3dfx „istálló” termékei a nyerők. ■

Detonator driver verziók összehasonlítása (Intel Celeron 366)	Detonator 1.09	Detonator 1.88
Q2 Crusher 800x600x16:	28,8	34
Q2 Crusher 1024x768x16:	23,7	30,7
Incoming 800x600x16:	72,94	75,03
Incoming 800x600x32:	46,22	45,14
Incoming 1024x768x16:	48,71	52
Incoming 1024x768x32:	28,05	28,27

Legjobb árakon lehet
3dfx
A legelnyevőbb játékkártya!



Saitok
játékevezérlők

2 év garancia

Vortex
Vortex
Vortex 2 Super
(digitális kimenettel)



Eredeti A3D
hangkártyák
Az Aureal Semiconductor Inc.-től

5 év garancia



Hercules

■ leggyorsabb TNT és TNT2 grafikuskártyák.
■ legtöbb tesztgyőzelem.
Referenciakártya Tom's hardware, és

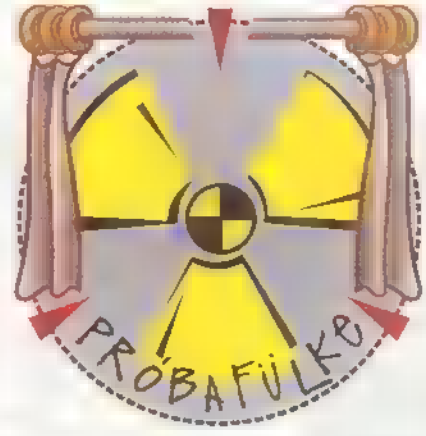


Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864

Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp. XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)

Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert
Bevásárlóközpont) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131





Szörfözni mentünk

HARDWARE

Sam. Joe

Remélem mindenki gondosan leviaszozta virtuális deszkáját, így nem jelent gondot az Internet hullámainak meglovaglása. Ebben a hónapban a PC-s hardware-rel foglalkozó lapokat mutatunk be. A jövő hónap témája az autózás, így ha ebben a témában érdekes helyekre bukkantok, akkor arról várjuk leveleiteket.

<http://hardware.exnet.hu/>

Még angolul is nehéz olyan PC-s hardware oldalt találni, mely ennyire átfogóan foglalkozna mindezzel, ami vas. A legújabb hírek érdekelnek napi frissítésben? Képtelen vagy követni a driver és BIOS frissítéseket? Szeretnél tisztába jönni az

alapfogalmakkal? Szeretnél teszteredményeket látni az újdonságokról? Érdekelnek a legfrissebb pletykák? Nem találsz egy gyártót az Interneten? Akkor ez a te oldalad!

Tapasztalatból tudom, hogy nagyon nehéz hardware-ről érzelemmentesen írni, ezért nagyon tetszik, hogy a Hardware Hunpage-en olvasható

cikkekben ez jobbra sikerül. Az oldalt készítő két srácé minden elismerésem, mert tiszteletreméltó, hogy az egyetem mellett még jut energiájuk ilyen színvonalas oldal készítésére. A Hardware Hunpage specialitása a fentiekén kívül az ésszerű keretek között elvégezhető tuningolás tárgyalása, illetve egy "funpage" névre keresztelt lap, ahonnan mindenféle PC-vel kapcsolatos jópofaságot tölthetünk le. A zenék, videók, Windows hibaüzenetek és háttérképek leginkább mindannyiunk kedvenc Bill-jét figurázzák ki. Kicsit elbújik a többi link között az S3 Savage3D és Savage4-

Keressd a kis zöld emberkéket az otthoni gépeden!

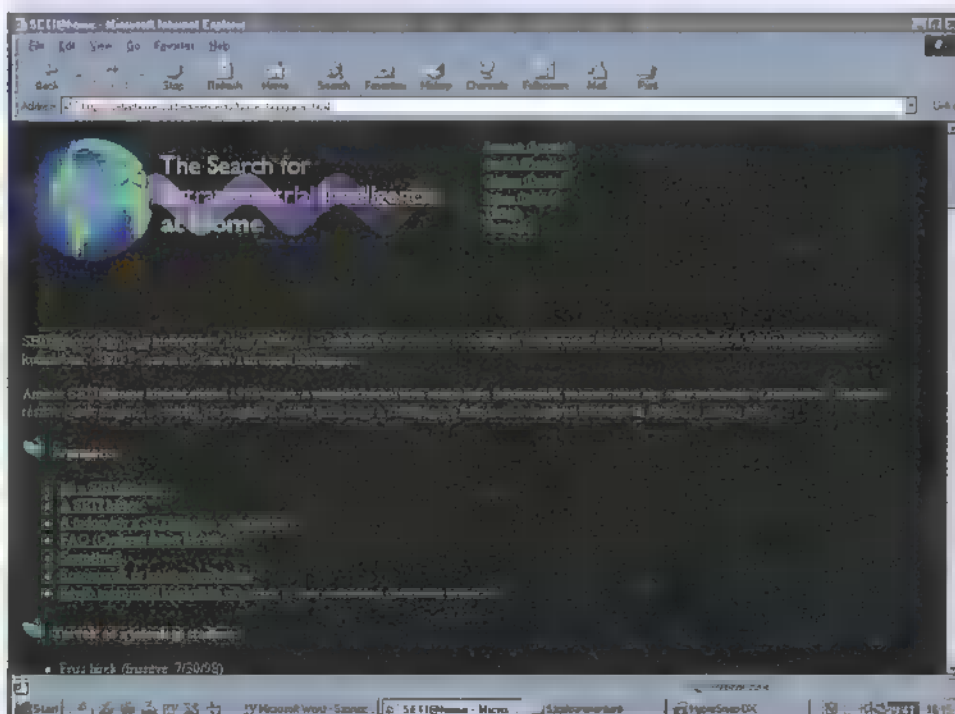
http://setiathome.ssl.berkeley.edu/home_hungarian.html

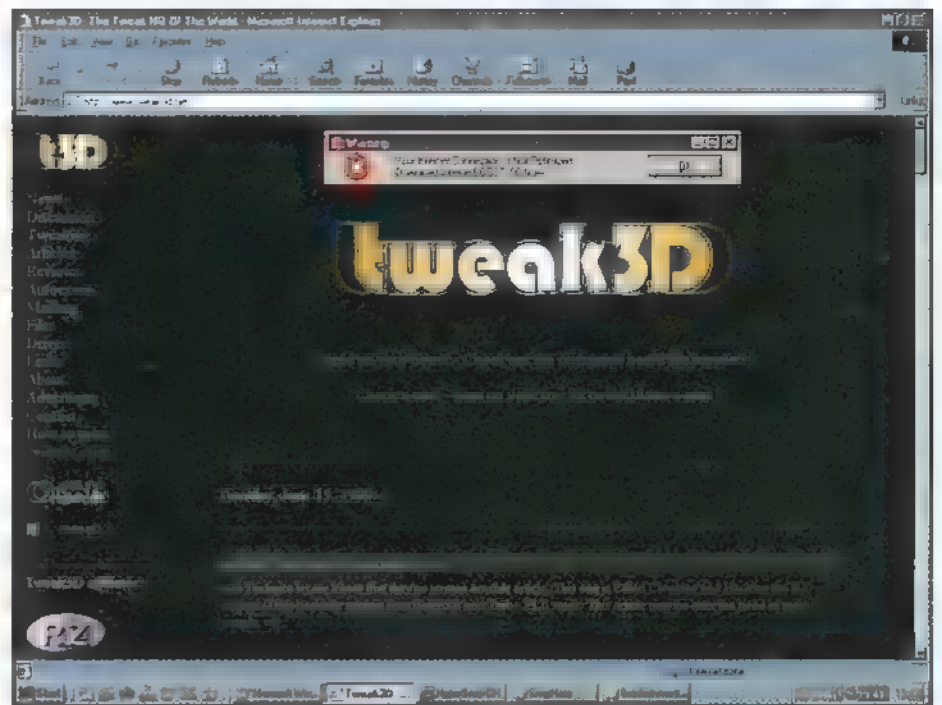
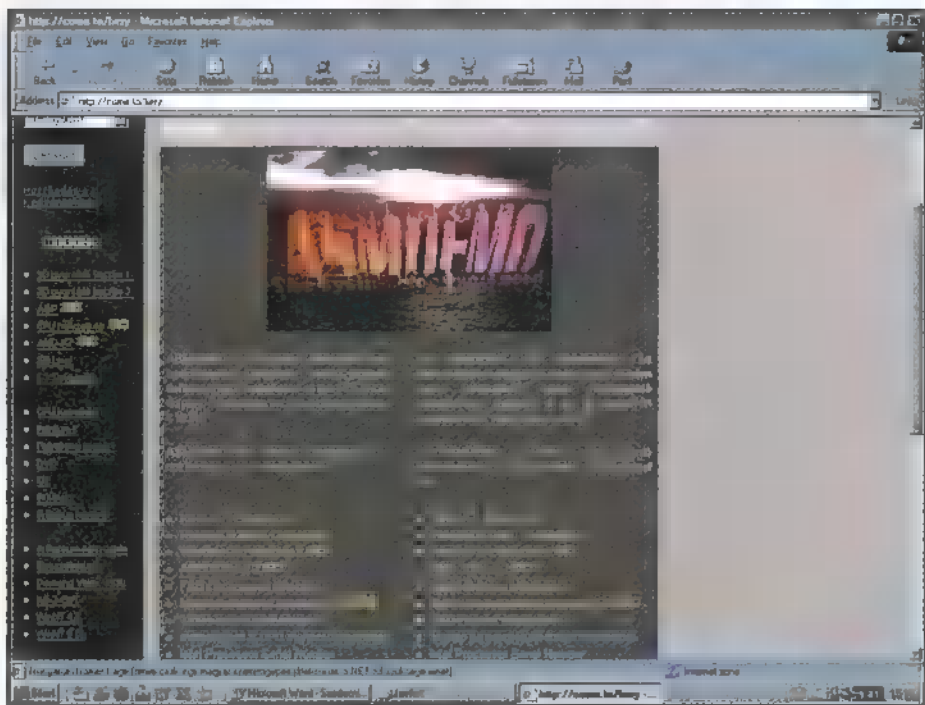
Ugyan a hardware-hez a világon semmi köze a fenti oldalnak, viszont annál érdekesebb. Bizonyára sokan hallottatok már a SETI programról, mely a földön kívüli intelligencia utáni kutatást tűzte zászlajára. A non-profit szervezet adományokból, és egyéb úrkutatással foglalkozó szervezetek támogatásából tartja fenn magát. A technikai civilizációk utáni kutatást egy hatalmas, Puerto Rico-i rádióteleszkóp-lánc begyűjtött adatok elemzése útján végzik. Magának a rádióteleszkópnak a bérlete sem csekély összeg, de az elemzéshez szükséges szuperszámítógépek idejének bérlete – stílszerűen – csillagászati számokra rúg. Ezért a számítások megosztásának módszerével az otthoni, munkahelyi PC-k ki nem használt számítási idejét használják fel a kereséshez. Természetesen ezt csak akkor tudják megtenni, ha a felhasználók ehhez partnerek. Aki részt szeretne venni ET megtalálásának csekély eséllyel kecsegtető, de annál izgalmasabb feladatában, annak nincs más dolga, mint telepíteni a névre hallgató programot, mely nem más, mint egy képernyőkímélő. Csak akkor aktiválódik, ha nem használsz géped, így a hasznos munkától – játéktól – nem viszi el a gépidőt. Természetesen ahhoz, hogy az elemzendő adatokhoz hozzájuss, Internet kapcsolat szükséges. Az on-line töltött idő hossza sem



túl veszélyes, hiszen egyszerre 350KB adatot tölt le a program, ami még egy 28.8-as modemmel sem túl vészes. Egy-egy adag adat elemzése egy Pentium 200-as géppel kb. 4 éjszakányi idő, tehát ilyen időközönként kell elmenni adatokért. Aki kedvet érez ahhoz, hogy csatlakozzon, az mindenképpen nézzen el a fenti oldalra, ahol az egyik honfitársunk jóvoltából magyarul olvashatók az alapvető tudnivalók, majd telepítse a CD-nken is megtalálható programot. (A Win95/98-as változat van a korongon.) A projektben résztvevők adatait is tartalmazza a site. Ezen sorok írásakor Magyarország a 31. hely környékén tanyázik, ami a résztvevők számát tekintve tekintélyes. Persze a listát az USA vezeti, ami a több mint 300000 résztvevővel nem csoda. Ehhez képest a mi 751 indulónkkal elért hely nem is rossz. Nézzétek meg az oldalt, aztán döntsétek, hogy csatlakoztok-e vagy sem. Javasoljuk, hogy otthonról csak akkor vágjatok bele a dologba, hogyha pl. éjjelre bekapcsolva tudjátok hagyni a masinát. Végére egy tipp: állítsátok be a képernyőkímélőt, hogy 1-2 perc után már ne mutassa a látványos grafikont, mert akkor 2-3-szor gyorsabban számol.

Minket sem hagyott hidegen a kis zöld pasasok otthoni keresése. Klubunk a „DEXTER'S LAB @ IDG HUNGARY”. Csatlakozatok!





gyel foglalkozó oldal, melynek ■ Hardware Hunpage-hez való pontos kapcsolatát nem ismerem, de a hasonló kinézet és hangvétel komolyan kapcsolatot sejtet. Mindenesetre minden ilyen kártya tulajdonosának kötelező, hiszen a legújabb kedvencükkel kapcsolatos hírek, ■ szükséges driverek, patch-ek, egyébek lelőhelye.

Gyakran kerestek meg bennünket olyan kérdésekkel, hogy honnan tudhatnátok meg többet erről vagy arról a hardware-ről, hol vannak hozzá driverek, mik a hírek, stb. Nos, ha nem elégednétek meg a Hardware Hunpage szolgáltatásaival, akkor az nVidia és 3dfx kártyák tulajdonosainak ajánlom figyelmébe az alábbi két oldalt.

<http://www.voodooextreme.com/>

illetve

<http://www.riva3d.com/>

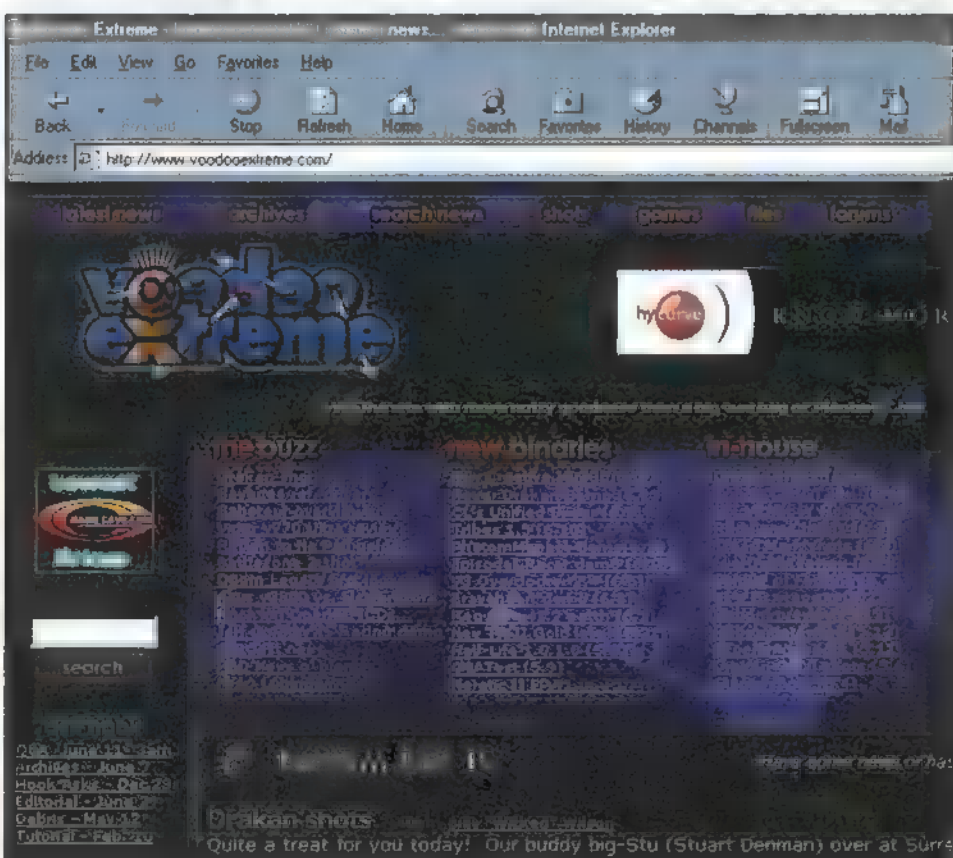
Nem kétséges, hogy melyik foglalkozik a Voodoo alapú, illetve ■ TNT / TNT2 / Vanta / ■ különböző Riva kártyákkal. Természetesen ezek már angol nyelven.

<http://hardware.jatekok.com/asmdemo.shtml>

CD mellékletünkről sokaknak ismerős az Advanced System Mole (ASM) tesztprogram. Készítőjének – Fierynek – oldaláról nem csupán az ASM éppen aktuális változata tölthető le, de részletes szakmai felkészültségről árulkodó elemzések olvashatóak ■ legkülönbébb témakörökben. Processzorok, videokártyák, 3D-gyorsítók, ■ PC jövője, és még számtalan minden más. Fiery cikkei inkább szakmai oldalról közelítik meg a kérdéseket. Bevallom, heveny levelezésben állunk, és néha nem minden kérdésben értünk egyet, de "tiszteletreméltó vitapartnerem" értekezéseit csak ajánlani tudom mindenkinek.

<http://www.tweak3d.net/>

Akik szívesen belevágnak a tuningolás nyúgójába – nem csupán 3D-kártyák témakörben –, azoknak ez az oldal ajánlott. Azontúl, hogy gyűjtik a legfrissebb drivereket, átveszik más oldalak tesztjeit, napi frissítésű hír rovatuk van, szóval valami hasonlatos a Hardware Hunpage-hez, persze angolul, a tuningra kihegyezve.





Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Nyitva: H-P : 10-18 Sz: 10-13
www.aqua.hu
Tetszőlegesen konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk
OTP Hitelügyintézés helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!
Processzorok, Memóriák, Alaplapok, Videóvezérlők, 3D gyorsítók, Hangkártyák, Winchesterek, CD-írók, Monitorok
■ LEGJOBB ÁRAKON!!!
Alkatrészekere 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!



Legendás stúdióminőség az AKG-től

LEGENDÁS STÚDIÓMINŐSÉG AZ AKG-TŐL

ORSZÁGBAN AZ ALÁBBI HIFI SZAKÜZLETEKBEN

- Budapest V. 1/311-8095
- Miskolc 46/353-100
- Auchan Magyarország közös szakasz
- Szeged 62/322-342
- Kecskemét 76/416-694
- Albatéka, Budapest V. 1/317-2774
- Biki Hifi Szalon, Budapest 52/342-116
- Hifi Bar, Budapest 1/269-4378
- Hifi Szalon, Budapest 1/269-4380
- Budapest VI. 1/335-2868
- Infomix, Pécs 72/336-888
- Média Center, Budapest 1/347-1650
- Duna, Budapest 1/347-1650
- üzletház, Budapest 1/347-1650
- us Center, Budapest 1/347-1650
- Budapest 94/341-725
- Komló, Budapest 83/314-431
- Panasonic Szalon, Budapest V. 1/317-1802
- Procontrol, Szeged 62/472-372
- Repeta Super, Győr 96/416-485
- Repeta Super (Modellház), Győr 96/318-177
- Satsystem Kísáruház, Budapest XIV. 1/467-2887
- Tel. Központ, Budapest III. 1/250-8637
- Sony Szalon, Budapest III. 1/250-8637
- Budapest III. 1/73-mellék



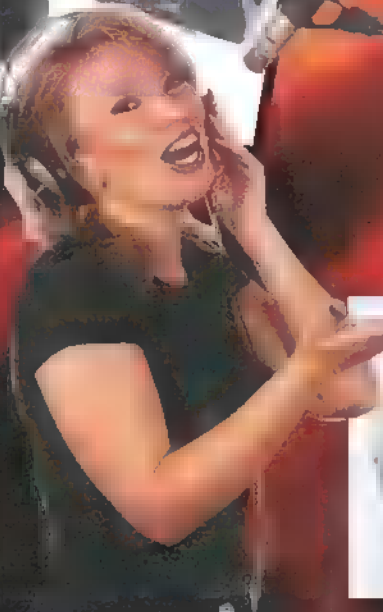
K 355 UHF



HEARO 777



K 311 IR



K 455 UHF

www.atecaudio.com



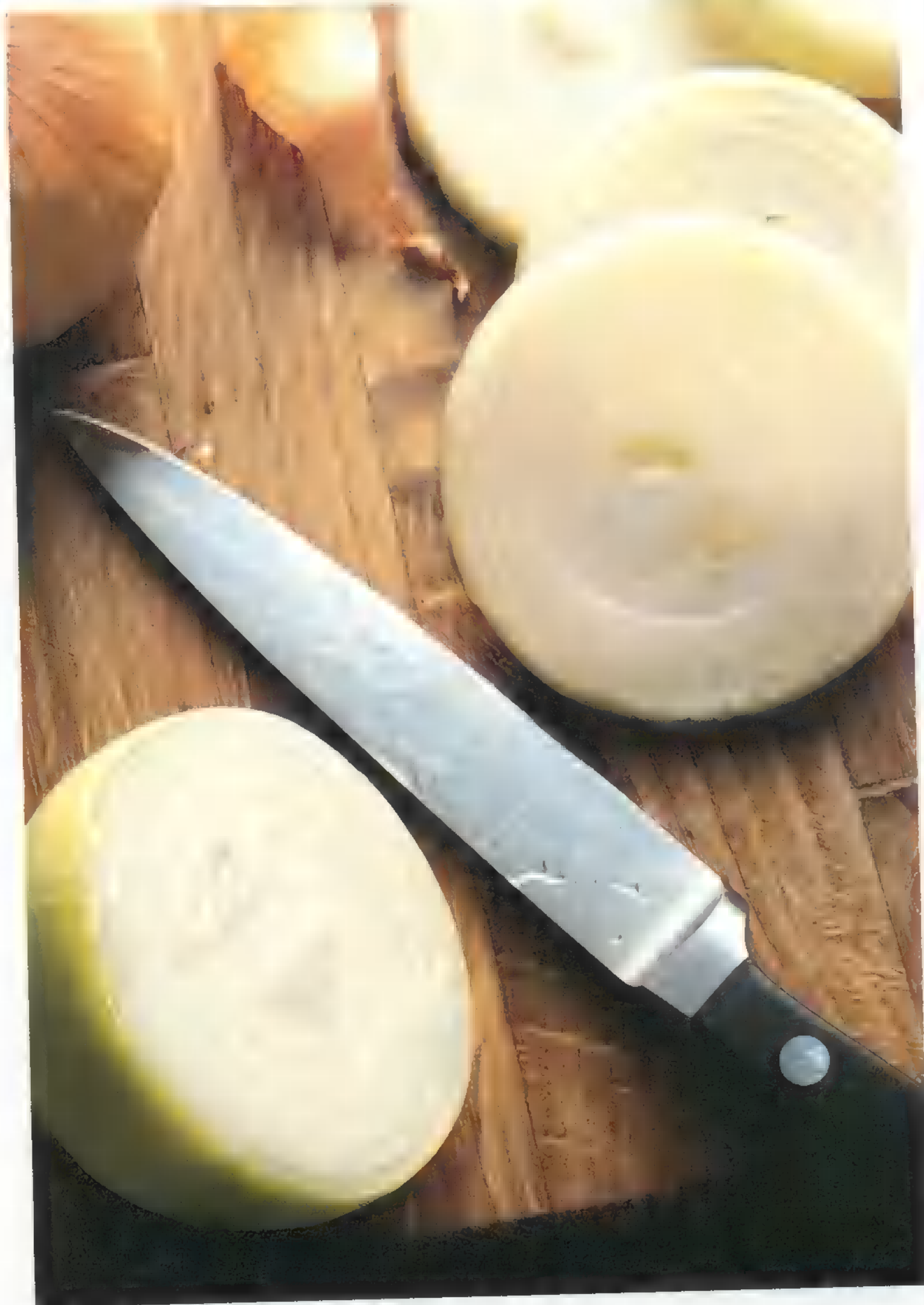
Kérem küldjenek részletes információt az AKG fejhallgatókról!

Név:

Cím:

atecinformacio@atecaudio.com
 ATEC Magyarország Kft. 2121 Dunakeszi, Pf. 73.

Akció!
Minden HP PhotoREt II-es
nyomtatóhoz nettó **89.900** forint
kaphat egy 1 megapixeles HP C30
digitális fényképezőgépet.



MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.



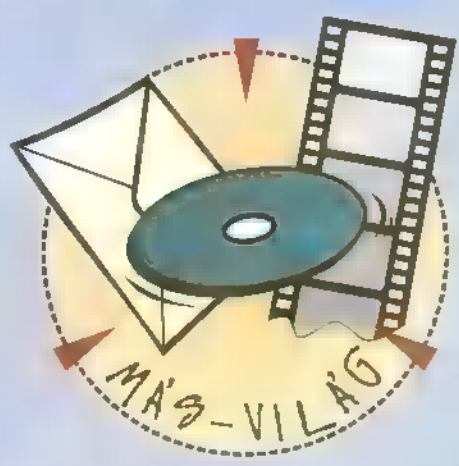
Ha ez a hagyma könnyeket csal a szemébe, annak az az oka, hogy a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP forradalmian új PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek. Olyanok, amiket semmi más nem múlhat felül. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával



**HEWLETT
PACKARD**

Expanding Possibilities



Demozóna

TAKEOVER 99 ÉS ICING 99

Basq

Panaszkodtam a múltkor, hogy kevés az anyag és kevés a party, erre most alig tudtam szelektálni a rengeteg stuff között, hogy csak a legjobbak kerüljenek fel a CD-re. A június utolsó hetében. Hollandiában zajlott Takeover 99 hatalmas termést hozott, és a minőségre sem lehetett panasz. Ezek mellett a korábbi Icing 99 party anyagai is megtalálhatók a CD-n.

A külföldi hírek mellett sajnos eltörpülnek a magyar vonatkozású információk. Nagyobb party nem volt itthon mostanában, és a tervek is bizonytalanok. Jomagam sem tudom, hogy lesz-e valami ■ tervezett nyári Rage-Scenest partyból. Az Antiq 99 már biztosabbnak látszik, ■ várható időpont augusztus 20-22, a helyszín a szokásos pécsi művelődési központ.

A hollandiai Takeover partyn viszont annál több dolog történt. Hatalmas mennyiségű anyagot sikerült ■ nemzetközi scene-nek összehozni, a teljes archívum egyébként elérhető ■ <ftp://nl2.scene.org> címen, de készüljetez fel, majdnem 400 MB a végösszeg! A Takeover régebben nem volt túlzottan nagy party, de azt hiszem, jó időpontban van (így az uborkaszezon után), ezért sokan készülnek rá ■ külföldi mezőnyből. A rendezvénynek évek alatt sikerült hatalmas méretűvé kinőni magát, ezért ma már itt is mindenki fontosnak tartja ■ megjelenést. Egy jellemző adat: a democompóra 14 nevezés érkezett!

Ha már itt tartunk, egy jó hír: a Nomad újabb demót adott ki No exit címmel, mellyel fölényesen nyertek. A demo tényleg nagyon ütős, én nem is

számítottam rá, hogy egy ilyen minőségű stuffal nevez majd valaki. Kategóriáját tekintve 3D demo. Ma már talán szokatlan, de a fiúk nem használtak 3D-gyorsító támogatást, minden code az ő kezük munkáját és tudásukat dicséri. Egy P166-on már jó sebességgel megy, és 3D gyorsítókat megszenyítő grafikákat mutat be, igaz 320x200-as felbontás mellett. Külön érdekesség, hogy ablakban is képes futni! Döbbenet az egész! A design szuper, a zene jól passzol ■ demóhoz, a grafikák pedig gyönyörűek. Példát vehetne sok demo/játékíró csapat is, akik szuper 3D-s cuccokat használva sem tudnak elérni olyan minőséget, mint ■ Nomad mindenféle hardware-támogatás nélkül. Mindenkinek kötelező megnézni!

Másik nagy kedvencem ■ Madness című demo, mely a kevésbé ismert Orion csapat alkotása, és a harmadik helyen végzett. Én akár első helyezésre is javasoltam volna. Támogatja ■ D3D gyorsítókat, az én kis Voodoo 1-emem simán ment egy P233 MMX-szel erősítve 640x480-as felbontásban. Természetesen ez is 3D demo, de rengeteg apró pixelgrafikával (bár a lopott Boris Valejo, szerintem, senkinek nem hiányzott) és hatalmas de-

signal. Akinek van 3D gyorsítója, az feltétlenül próbálja ki!

Érdekes helyzet alakult ki az Icing 99 democompója kapcsán. A szervezők úgy hirdették meg ■ kategóriát, hogy a demónak win32 alkalmazásnak kell lennie, és lehetőleg DirectX API-t támogasson. Ennek ellenére az első helyezett Robots című alkotás a Voodoo2 Glide API-jára épül. A második, 3SS demo írói panaszkodtak, hogy az bizony nem felelt meg ■ követelményeknek, mégis nyert. Tanulság: ha már egy compo szervezője megírja a követelményeket, azokat be is kéne tartatni. Az említett művek egyébként megtekinthetőek ■ CD mellékletéről. Ja, ■ Robotsnak szüksége van a Java Virtual Machine-re is! Szerény véleményem szerint ezzel is kizárhatták volna, mivel egy Java demo egyáltalán nem jelent Win32 demót is egyben, hiszen a JVM nem a Windows, sokkal inkább ■ bele integrált Explorer része.

A másik mai nagy témánk újra ■ magyar scene helyzete, ugyanis ezzel kapcsolatban kaptam egy érdekes levelet Enoktól. Az ő neve biztosan ismerősen cseng azok számára, akik figyelemmel kísérik a honi grafika compókat. Bár Enok nagy szerényen azt írta, hogy nincsenek sikerei, mégis szerintem az egyik legjobb magyar grafikus. Leveléről előljáróban annyit, hogy felvetődött bennünk az ötlet, indíthatnánk egy régi demóról, scene-anyagokról szóló összeállítást, hogy lássa az a nemzedék is ezeket az anyagokat, akiknek nem ismerősek ■ régebbi, és általunk sokszor jó példának felhozott művek. Ha van erre igény, kérem, jelezzétek e-mailben a címemre.

Igazából egy interjút szerettem volna készíteni Enokkal a régi téma kapcsán, nevezetesen, hogy miért ilyen ■ scene állapota, és hogyan lehetne ezen változtatni, de idő hiányában ez ■ beszélgetés (egyelőre) nem jött össze, így ■ leveléből tudok idézni, és reakcióimat itt a nagy nyilvánosság előtt bemutatni. Gondolom, nektek is van ötletek a témával kapcsolatban. Az eddigi leveleket nagyon köszönöm, ■ későbbi leveleket pedig sok szeretettel várom.

„egyszer egy partyn odajött hozzám egy lelkes amatőr demomaker gyerek. Beszédbe elegyedtünk, és valahogy témába került a scene múltja. Azt tanácsoltam neki, hogyha demót akar írni, a jobb demomasterek munkáit mindenképpen részletesen kell tanulmányoznia. Például PC-n a Facts of life-ot, az Unrealt, a Panicet, a Second Reality-t, a No!-t, a Starsot, a Cnnncdinside-ot stb. Egyre





értetlenebb arccal néz, végül megkérdi, hogy mi is egyáltalán az ■ *Second Reality?* Ennyit a magyar scene-morálról. Mert mit is lát a kedves newbie ■ demókban, amikor kilátogat a partyra? Vektort, Photoshopot és nőképeket. Mivel ezek az első benyomásai a demókról, mindenképpen ilyen fog ő is csinálni. Az eszközöket/programokat 2 perc alatt letölti az Internetről. A kezdők mindig az élcsapatokat másolják, és ha már az élvonal is igénytelen, akkor nem lehet elvárni, hogy itt többé bármiféle minőség szülessen."

Ez sajnos így van. Mit tudunk tenni? A kezdők mindig is azokat fogják másolni, akik miatt ők is elkezdik az alkotást. Ez a világ rendje. Az pedig a scenerek sara, hogy nem csinálnak igényes munkákat, vagyis ritkán születik olyan alkotás, amit

követni lehetne. Azzal mindenki egyetért, hogy itt a „fronton” kéne változtatni. Enok említette, hogy sem a régi külföldi, sem a régi magyar „nagy neveket” nem ismerik az újonnan jövők. Nos, nem is biztos, hogy ez szükséges. Talán elég lenne, ha az újak, vagy a még aktív scene-tagok csinálnának olyan alkotásokat, amelyek például szolgálhatnak. Ennek híján van értelme inkább ■ régi anyagokat nézni. Azt azonban szerintem ma már nem várhatja el senki, hogy 386-os gépre csinálják ■ kódereket a demóikat, és azzal is muszáj szembenézni, hogy ha már mindenkinek 3D-gyorsító van a gépében, akkor azt kell megpróbálni kihasználni, nem a régi Trident kártyából csodát varázsolni.

„Meghatározó jelenség, ami jellemzően a nagy partykról indult: ■ pénz. Amíg a díj mértéke ele-

nyező volt az első helyért járó elismerés mellett, addig ez tudta motiválni az embereket, hogy egymást respektálják, és kíváncsiak legyenek egymás stuffjaira. Manapság a scene egyfajta tömegkielégítés célú lett, vagyis az a cél, hogy a lehető legkevesebb munkával tudjuk az első helyezésért járó summát felmarkolni. A pénz megszerzéséhez briliánsan „bejátszik”, hogy egyre több, a demózáshoz mit sem sejtő ember került a computermekbe. A democsapatok rájuk, mint új, nagyszámú szavazatforrásra tekintettek, és így kezdtek a demóikkal feléjük „szólni”. Hiszen könnyebb a legolcsóbb, legcsöpögösebb rutinokkal és designnal ámulatba ejteni őket, mint álmatlan éjszakákon át szenvedni az új rutinokkal, amik a(z) immár kisebb-ségben lévő) hozzáértőket kápráztatják el.”

Nem hiszem, hogy itt csak ■ pénzről lenne a szó. A democompókon (főleg itthon) továbbra sem túlságosan nagyok a nyereségek, főképp ahhoz képest nem, hogy egy komoly demóban hónapok munkája lehet. Az viszont biztos, hogy a csillivilli elemekkel telezsúfolt demót „megeszik” a hozzá nem értők. A baj az, hogy sokan, akik másképp gondolkodnak, emiatt adják fel ■ harcot, így újra csak nem születnek minőségi munkák, sőt, relative egyre több lesz a felejthető alkotás. Enok szerint a megoldás erre az, hogy a régi és a még aktív scenereket össze kéne fogni, hogy új alkotások szülessenek, hiszen ők tudják mi az igényes munka, és majd ezeket lehet mutogatni ■ kezdőknek, bebizonyítani vele, hogy lehet minőséget csinálni ma is, és mindenki képes is rá. Sokan vannak ugyanis, akik azt mondják, hogy „ezt én nem tudom megcsinálni”, és egy kézlegyintéssel intézik el ■ komolyabb „példákat”. Ez az elképzelés talán kissé radikális, de akár működhetne is.

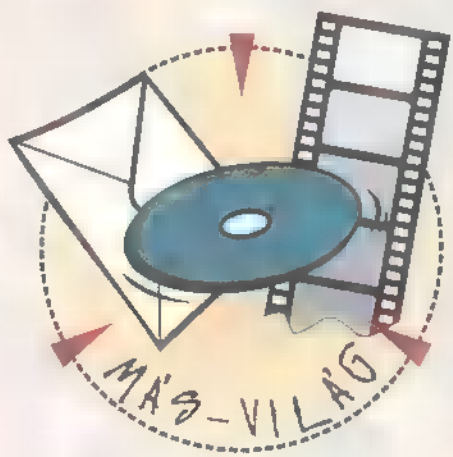
Reméljük a későbbiekben sikerül a levélíróval személyesen is találkoznom, akkor folytatjuk a témát, addig is várom az észrevételeket! A nyárra pedig minden jót, jó időt és sok motorozást:

Basq

basq@eurotrend.hu



NIGHT COMPUTER
 Budapest, Gróf u. 1. Tel: 39558
 Year 2000 kártya
 Márkás alaplapok
 Intel & AMD
 H-Cs: 10-19
 P: 10-16
 Sz: 10-14
 processzorok
 Winchesterek LG
 VGA kártyák Acer
 MAG
 Sony
 Vektor III Nokia
 Hltachi
 Monitorok Belinea
 Hyundai
 SCSI egységek Samsung
 Samsung
 ViewSonic
 Panasonic
 CD ROM
 DVD filmek
 Nyomtatók, Scannerek
 Konfigurációk
 TDK, Philips, Kodak, Irható CD lemezek



DVD rovat

LEJÁTSZÓK, LEJÁTSZANIVALÓK

Sam. Joe

Az audio CD lejátszók térhódításával lassú, de biztos hanyatlásába kezdett a bakelit hanglemezek. A DVD ugyanerre a sorsra ítéli a Video-CD és CD-i gyűjteményeinket? Egyáltalán mit tehetünk, ha számítógépünk, videokártyánk nem elég gyors a software DVD lejátszáshoz?

A PC-X hűséges olvasói bizonyosan emlékeznek még néhány évvel ezelőtti Video-CD / CD-i rovatunkra. Mi már akkor beleszereltünk abba a formátumba, mely valamilyen szinten a DVD videó elődjének is tekinthető. A kor gyenge tömörítési eljárásaival előállított, általában két CD-n elterülő mozifilmek kép és hangminősége már elegendő volt, hogy lepipálja a VHS-t, de ahhoz már nem, hogy elérje azt, amit a DVD - azaz, sok gyártót maga mellé állítson. Szerencsére a Video-CD gyűjtemények sincsenek halálra ítélve. Az utóbbi ugyanis, nem más, mint egy DOS-os fejléccel ellátott CD-i, ami minden további nélkül lejátszható akár

terhét leveszi a processzorunk válláról, illetve segítségével olyan felbontásokban és színmélységben is élvezhetjük a házimozit, amiről a software-es megoldással működő mai grafikus kártyák csak álmodnak. A professzionális hangzást és képminőséget elérni szándékozó DVD megszállottak is jó hasznát vehetik egy ilyen eszköznek, hogy miért, az kiderül alább.

A Made in Carrera Kft. (Tel.:361-0010) jóvoltából nálunk vendégeskedett Creative Labs-féle PC-DVD Encore kit tartalmaz egy Creative

(Matsushita / Panasonic) DVD meghajtót, illetve, egy szintén Creative Labs-féle Dxr3 kártyát. Milyen pluszokat szolgáltat egy ilyen készlet a software-es lejátszáshoz képest? Legelőször is maximum 1600x1200 képpont felbontást 32 bites színmélységgel, maximum 85 Hz-es képfrekvencián. (Ha bírja monitorunk!) Nem

mondom, az általunk használt software dekódolású rendszer

maximális felbontásában, a 1024x768x16 bites színmélységben sem éppen rossz DVD-t nézni, de már ugyanezen felbontás is sokkal látványosabb True Colorban. Aztán az NTSC-ben 640x400 és 600x400, míg PAL-ban 640x480 és 800x600 képpont felbontások megjelenítésére alkalmas videokimenetek sem biztos, hogy adottak a VGA kártyánkon. A Dolby Digital (AC-3) S/PDIF hangkimenet az igazi "hard core", csúcs Hi-Fi-vel felszerelt, házimozit megszállottak számára került a kártyára. A mellékelt software-ből hiányoltam azt a csúszkát, melynek segítségével szabadon tekerhetünk előre-hátra egy

tracken belül. A kép és hangminősége lenyűgöző, így miután lefújtam a port a Michael Douglas főszerepelte Black Sun CD-i-ről, azt egy Microsoft Sound Sytem segítségével csúcshangerőn élveztük végig, az alattunk lakó Számítástechnika tesztlabor bentlakóinak kitörő öröme.



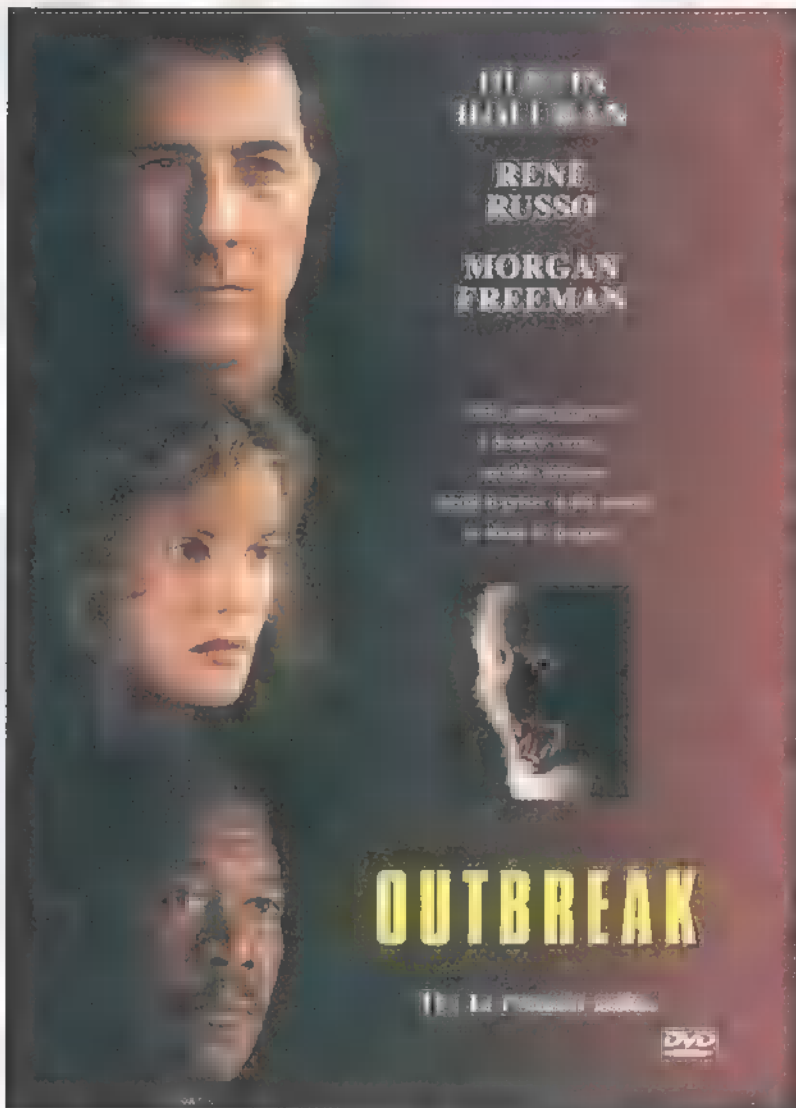
Egyetlen "árnyoldala" van a dekóderkártyának – azt leszámítva, hogy egy kit többre került, mint egy szóló meghajtó –, miszerint gyárilag meghatározott területi kódot egyáltalán nem lehet megváltoztatni. Így ha DVD parkunk származás helyét tekintve nem egységes, akkor problémáink lehetnek.



a Win9x Active Movie-ja, vagy a DVD-dekóderprogramok segítségével is. CD-i nem. Sajnos a legtöbb régi MPEG-1-es dekóderkártya használhatatlan az új Windows változatokkal, így ezek kényszerpihenőre ítéltettek sokunk polcain. (Sajnos a gyártók össze-vissza keverik a két formátum jelölést. Egy biztos támpont van: lemezek borítójának jobb alsó sarkában látható felirat. Ha ott "Digital video in CD-i" látható, akkor a lemezünk bizonyosan CD-i formátumú, és nem játszható le csupán software segítségével.) Erre bajra ugyanaz az eszköz szolgáltat gyógyírt, mint a Pentium II 300-as teljesítményének szintjét nem elérő gépek tulajdonosainak; egy DVD-kit.

A DVD-kitek tartalmaznak egy DVD olvasót, hozzájuk illeszkedő MPEG-2 dekóderkártyát, és természetesen a működtetéshez szükséges programot. A kit lelkének, a dekódernek, a legnagyobb előnye, hogy a számítástechnikai kép megjelenítés





Erre a hónapra is két néznievalót csíptünk fölön. Az első a sorban a *Vírus (Outbreak)* című technothriller. A Dustin Hoffman (*Rain Man*), Rene Russo (*Freejack. Halálos Fegyver 3*), Morgan Freeman (*A Remény Rabjai*, *Robin Hood a Tolvajok Fejedelme*) fémjelezte filmet bizonyára sokan láttuk, melynek azért örülök kü-

lönösen, mert így könnyen tudom "írásban láttatni" – ez aztán ■ képzavar –, hogy a DVD olyan veszélyesen jó minőségű, hogy képes leleplezni egyes filmes családokat. Nos, bizonyára emlékeztek arra ■ jelenetre, amikor Dustin Hoffman és Cuba Gooding jr. egy MD

500-as helikopterben menekül az őket üldöző Huey-k elől. A közeli-eknél csak ■ pilótafülke és ■ benne ülő két színész látható. A DVD változatban világosan látszik, hogy az összes, erősen ívelt szélvédőt leszerelték, hogy azok csillogásukkal ne zavarjanak bele a felvételbe. A mozivászonon és a TV-képernyőn nem látszik, de

így lelepleződik a csalás, és nagyon murisan hat, hogy az bent ülők hajszála sem rebben. Az izgalmas film ezen változata nem különösen kényeztet el minket. Hangból csak az angol változat került a korongra, feliratból is meglehetősen kevés, de ■ minket legjobban érdeklő magyar szerencsére igen. A menüben elolvashatjuk



a szereplők biográfiáját, és néhány ■ forgatással kapcsolatos érdekességet.

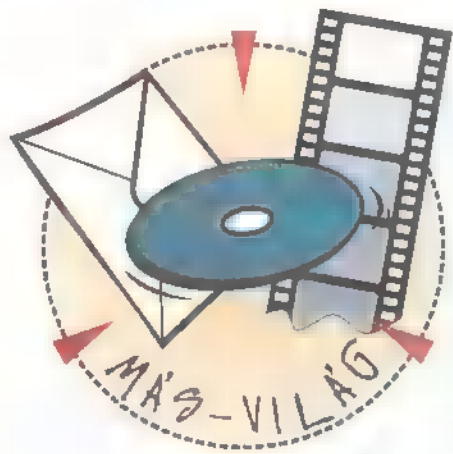
A *Kapcsolat (Contact)* a DVD speciális tulajdonságai kihasználásának koronázatlan királya, és ezért a filmrajongóknak kötelező darab. A romantikus sci-fi-ben, a Jodie Foster (*A bárányok hallgatnak*) alakította Ellie Arrowway vezette kutatócsoport, idegen intelligencia rádiójeleit fogja. A magánfinanszírozású kutatásra hamarosan ráteszi a kezét ■ kormány. A film elgondolkodtató valóságúséggel ábrázolja ■ társadalom reakcióját a történelem talán legfontosabb eseményére. Mivel a történet az elejétől a végéig kimondottan érdekes, csak ajánlani tudom mindenkinek. A speciális effektusok is megérnek egy misét, de egy szóval többet sem merek elárulni ■ történetből, mert megölném a storyt. Nos, az elején azzal kezdtem, hogy ezen a DVD-n dűskálhatunk az extrákban. A hét (!) hangcsatorna közül az első három a megszokott angol, német, spanyol szinkroné. A negyedik csak ■ zenei aláfestést tartalmazza, a zaj és beszédcsatorna nélkül. Az ötödiken Jodie Foster kommentálja a 144 perces filmet, ■ hatodikon Robert Zemeckis rendező és Steve Starkey producer, a hetedik pedig ■ vizuális effektusokért felelős Ken Ralston és Stephen Rosenbaum. A kommentárok alatt halkán hallható az eredeti angol hang. A film szokásos, és a zenei csatornához választható a számos felirat közül a magyar is, míg a kommentárokat tartalmazó csatornák németül, spanyolul, és persze angolul feliratoztathatóak. Még nincs vége a listának! Werk filmeket, kétféle mozielőzetest láthatunk még a korongon, valamint dűskálhatunk a speciális „színpad mögötti információkat” rejtegető olvasnivalókban.

PG-13



A DVD filmeket a Pilot-Comp Kft-től kaptuk.
1074 Budapest, Alsóhermány utca 3. Tel. 351-2338





Aréna

VÉLEMÉNYEK, KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Kedves Arénázók!

Hurrá, nyaralunk! Legalábbis reméljük, hogy ti igen. Mi nem. Mikor ezek ■ sorok képernyőre kerülnek éppen 40 fok van, az Alkotás úton pedig az útépítők adnak ingyen koncertet légkalapácsok és villamossín döngetés kísérettel, de csak addig, míg meg nem érkezik az aszfaltterítő brigád. Akkor beköszönt a csendes időszak, hogy helyt adjon a friss, fortyogó aszfalt gáztámadásának. Nincs is egyszerűbb, mint ilyenkor jópofa bevezetőt írni az Arénához! Nem is erőlködünk tovább, tiétek a szó:

Gondom van!

"Nos, az a bajom, hogy gyengélkednek a játékaim pontosabban alig mennek. Áruljátok már el miért akadozik például a Worms:Armageddon a PII-n és miért nem ■ P100-on! [...]"

Cobra"

Feladtad a leckét! Kb. úgy érzem magam, mint az az autószerelő, akit felhívnak azzal, hogy „nem megy az autó”. A helyes válasz ■ „nem

tudom”. Lehet, hogy csak kifogyott a benzin, de az is lehet, hogy ellopták a motort. Ami nálad annyit tesz, hogy lehet, hogy frissebb driverek kellenének a rendszeredre, de lehet, hogy mit-tudomén... a Win95-re lett rátelepítve a Win98 és ezért iszonyatosan fel van szemetesedve a gép. Lehet, hogy újra kellene telepíteni a rendszert – számtalan „lehet”, mert innen messziről, láthatatlanban képtelenség segíteni.

E3 te csodás

"Az újság most is nagyon tetszik, bár nem igazán tetszett az E3-as rész, mert semmi konkrétumot nem írtatok ■ játékokról. Mindegyiknél csak annyit, hogy szebb lesz, jobb lesz, stb. Ami ok, de lehetett volna néhány közeljövőben megjelenő játék ismertetője, hogy mik várhatóak majd belőle. Hiszen ti láttátok ■ játékokat már félkészben! [...]"

Kálnai Marcell"

Az ábra az, hogy annyi, de annyi újdonságot mutatnak be egy ilyen kiállításon, hogy lehetetlen bennük elmélyedni. Maximum 1-2 benyomás marad meg az emberben a legjobbakról. Aztán ■ legtöbb játékot csak néhány percig látod, száz másik ember válla felett, kipróbálni nincs mód, rohannod kell, hogy odaéj a következő megbeszélte találkozódra. A végén az egészből annyi marad, hogy hazaérve a sajtóanyagokból meg a saját jegyzeteidből megírod a 2-3 mondatos „ismertetőcskéket”. Nem számoltam meg, hogy most az E3 kapcsán hány já-

tékről írtunk, de ahhoz, hogy csak tényleg ■ legjobbakról bővebben írjunk, hadseregnyi embernek kéne részt vennie a kiállításokon, tízszer ennyi oldal kéne, és legalább három-négy hét, hogy el is készüljön az ismertető. Ezért inkább maradunk a nyúlfarknyi bemutatóknál, és amikor kijön az adott játék, akkor foglalkozunk vele bővebben. A konkrétumokról annyit, hogy amit konkrétan tudni lehet ezekről a játékokról, azt olvashatod a rövid előzetesekben.

Irrrgum-burrrgum!

"1. Az új levágható sarokkal kapcsolatban: ■ mostani PC-X-ben van ugyebár egy X-Rejtvény, egy X-Music-os rejtvény és egy LucasArts-al kapcsolatos rejtvény. (Lehet, hogy van még, de nem ez a lényeg.) Az a nagy kérdés, hogy ha én be akarom küldeni MIND A HÁROM rejtvény megfejtését, akkor ugye NEM KELL HÁROM SAROK ahhoz, hogy beküldjem és ti ELFOGADJÁTOK???"

Ha igen, akkor megette ■ fene. Ha nem, akkor jó!

Úgy emlékeztem, hogy ezt már tisztáztuk, de seba, ismétlés ■ tudás mamája. Nos, a dolog úgy működik, hogy ha mindhárom pályázaton akarsz indulni, akkor fogsz egy borítékot, megcímez nekünk, ráírod a neved és a címed a feladóhoz. A sarkot lenyisszantod és belerakod a borítékba. A megfejtéseidet külön-külön papírkára leírod a neveddel és a címeddel együtt. Ezt nem azért kérjük, hogy az írást gyakoroltassuk veled, hanem mert a különböző megfejtéseket,

A PC-X májusi játékainak megfejtései és nyertesei:

LUCASARTS JÁTÉK: Csönde Gergely (Márcali)

X-MUSIC – (CHER): Cd-t nyertek Halász József (Szołnok), Hevesi János (Mindszent), Kakuk Zsolt (Kunszentmárton), kazettát nyertek Kája Bálint (Paks), Molnár Zsolt (Jánoshalma), Boldizsár Ádám (Bükkzsérc)

X-REJTVÉNY – (ÉN IS TEHETEK EGY PRÓBÁT?): Gábor Norbert (Budapest), Tanka Gábor (Dorog), Hajnal Mónika (Budapest), Győry Gábor (Miskolc), Borsos Attila (Kecskemét), Katona Imre (Derecske), Bodzás Lászlóné (Nyíregyháza), Vajda Péter (Keszthely), Marton Viktor (Gyömrő), Lázár Szilárd (Mezőkövesd)

Az X-Rejtvény nyerményeit ■ Modern Media Service postázza!

Mindenkinek köszönjük ■ részvételt, ■ nyerteseknek GRATULÁLUNK!!!

A RENOVÁLÁS BEFEJEZŐDÖTT!!!

Már a rennoválás és a hálózat átalakítása végre megérkeztek a teljesen új SÉNDRIT számítógépek!

Celeron 400, 64 MB RAM, 3dfx Voodoo Banshee, 32x Sony CD

Most már csak a kőlaautómatánk a régi! És az árai!!

Szóval, ha van egy kis szabadidőd, keddtől péntekig délután, illetve minden hétfő délután, jöj le a PC-X Klubba!

Melletteg az éves tagsági díjat is megszüntettük!

VÁRUNK!!!

külön-külön óriási méretű borítékokba gyűjtjük. Lezárod, elküldöd, a többi már Fortunán múlik. ☺

2. Most utólag elolvastam az egyik régebbi PC-X-emet, amiben a Windows 98-ról szóló cikk volt. Abban olvastam, hogy: „A WIN 98 NEM TÁMOGATJA A GRAVIS HANGKÁRTYÁT!” EZ IGAZ? MIÉRT??? Nekem ugyanis Gravis Ultrasound hangjártám van, ami NAGYON jól funkcionál. Egy a gond: a gép egy 486-os, úgyhogy hamarosan vennünk kell egy újat. Az újra persze már a 98-at tesszük föl. De ha ez a hír igaz, akkor vehetünk egy új hangkártyát. Nem mintha ez olyan nagy tragédia lenne, de azért nem mindegy, hogy hogy 5-6 ezerrel több, vagy kevesebb. (Egyébként is rühellem a Sound Blaster-t!) Mi van a Microsoft-tal? Ez most a Bill Gates "haverünk" új hülyesége, vagy van valami NORMÁLIS oka. Azt meg nem hiszem, hogy a Microsoft összetűzött volna a Gravissal (bár ettől a ***-tól minden kitelik), de ha ez így van a Win98 miatt támogatja a GRAVIS JOYSTICK-et???

Nos, a hír tényleg igaz, a Win98 alapból nem támogatja a Gravis hangkártyákat. Mint valószínűleg te is tudod, a Gravis kiszállt a hangkártya üzletből, így a driverek fejlesztése is leállt. Valamikor belebotlottam a rajongók által készített és fejlesztett meghajtóprogramok gyűjteményébe, megpróbáltam megkeresni az oldalt a kedvéért, de bevallom nem találtam meg. Sajnos a Windows driverek sohasem voltak a cég erősségei, nekem is volt Gravis Classicom, Maxom, sőt egy Ace is lapul valamelyik fiókom mélyén, mert lenyűgözött a minőségük. De mindegyikből elegendő lett egy idő után, mert annyi baj volt a Windows 3.1-es meghajtóikkal is már. Ha van kedved kísérletezni, akkor nézz el a www.gravis.com-ra, töltsd le a Win95-ös drivereket, de nem sok jóval tudlak biztatni, nekem nagyon rosszak a tapasztalataim. Javaslom, inkább ruházz be egy új hangkártyába, mert a Gravisekhez valószínűleg nem lesznek már driver fejlesztések, pl. ha kijön a Windows2000, akkor biztosan hoppon maradsz. Hogy a Sound Blasterhez hogyan viszonyulsz, az a te dolgod, vallási kérdésekben elvből

nem vitatkozom, csak csodálkozom. Azt hiszem Bill apónak a Gravis driverekhez éppúgy semmi köze, mint mondjuk a HP nyomtatók meghajtóihoz, hiszen azokat a gyártó cég készíti, nekik érdekük, hogy minél jobbat nyújtsanak. Arra, hogy a joystickekhez miért van meghajtó már eleve a Win98-ban, valószínűleg az a válasz, hogy azok gyártása folyik, míg a hangkártyákkal már nem foglalkoznak. Az már egy másik kérdés, hogy a botkormányok vezérlői miért működnek hibátlanul, a hangkártyáké meg miért vacakolnak.

3. Lesz valahol / valamikor a közeljövőben X-Wing: Alliance bajnokság? Egyáltalán van szimulátor bajnokság?

Nincs tudomásunk ilyenről.

4. Csöndes észrevétel: elég sok a hiba (a levelemben) az újságban. Lehet, hogy azért, mert nagyon siettek a kiadással, de azért erre figyelni kéne! Az X-Rejtvényben is csomószor van hiba. Pl. Commander Force (Grrrrrr), Behind of Magic (Grrrrrrrr – a LucasArts-ot nem sértegetni!!!) [...]

Bogár "Shadow" Szabolcs

Igen, sajnos minden igyekezetünk ellenére becsúsznak hibák a lapba, de az X-Rejtvény "csomó" hibájával azért vitatkoznék. Összesen egyszer volt ilyen, és reméljük, hogy nem is lesz többet.

Egy vinyó halála

"Van egy notebook winchesterem, amit egy rendes asztali pc-ben használtam mind gond nélkül, amíg egyszer csak sikerült gajra vágnom, mert rosszul csatlakoztattam az átalakítóját. [...] Viszont nincs szívem kidobni, nem beszélve a pénzről. [...] Arra gondoltam, hogy valahol csak lehet egy panelt venni hozzá. [...]

Horváth Zsolt

Sajnos nincsenek jó híreink. Összesen egyetlen cégről tudunk, mely foglalkozik HDD-k javításával, de ők is csak azért, hogy a rajtuk lévő

tényleg nagyon fontos adatokat visszanyerjék. (Olyan ügyfelek vannak, mint pl. az Amerikai Hadsereg, nyertek már vissza adatot tűznek áldozatul esett gép meghajtójáról, stb.) A HDD gyártó cégek nem árusítanak alkatrészeket a meghajtóikhoz, így amennyire mi tudjuk, ez a cég is úgy pótolja a tönkrement alkatrészeket ilyen esetben, hogy "kannibalizál" egy ugyanolyan meghajtót, mint a károsodott. Ennek megfelelően a javítási költség is sokszorosa lehet egy új meghajtó árának. Javíttatni nem fogod tudni szegény vinyót, és mivel notebookba való, ráadásul még eléggé egzotikus darab is. Akkor jársz a legjobban, ha vásárolsz egy újat.

PC-X

Óráink a CD mellékleten

CASIO

Mammut bevásárlóközpontban!

CASIO

The advertisement features three Casio watches: a black 'ILLUMINATOR' watch with a digital display, a black 'START/STOP' watch with a digital display, and a black 'START/STOP' watch with a yellow strap and a digital display. The background is a blue and red abstract design with the word 'CASIO' written vertically on the left and right sides.

A szabályok változatlanok, megfejtés csak sarokkal!

Mostantól mindenki annyi megfejtést küld, amennyit akar. De tényleg! Csak éppen bevezetjük a „vágd le, és küldd be a sarkot” módszert. Csak az a megfejtés lesz érvényes, amely mellett a borítékban megtaláljuk az itt jobbra látható sarkot. Semmilyen más eljárást – fénymásolat, egész oldal kivágása, e-mail stb. – nem fogadunk el! Részletek a márciusi szám Arénájában.

Továbbra is azt szeretnénk, ha minden megfejtés külön lapokon érkezne, és mindegyik olvashatóan tartalmazná a megfejtő nevét és a címét. Megértésedet köszönjük, és még egyszer elnézést kérünk azoktól, akik eddig is tisztességesen játszottak velünk – higgyétek el, a ti érdeketeket szolgálja ez a döntés!

Emlékeztetőül a postacímünk: 1537 Budapest, Pf. 386. Ide várjuk a borítékokat.



Nagy Játék '99

STEVE BALLMER A MICROSOFT ELNÖKE

TRf

Volt nekünk ez a sikeresen agyonbonyolított Nagy Játékunk, amelyben ezúttal kivételesen nem a játék volt nagy, hanem a nyeremények, ugyanis a rengeteg felajánlott „jóságot” egyetlen szerencsés nyertes viszi (vitte) el. Igaz, neki nemcsak a tesztkitöltésben kellett jónak lennie, de át az általunk alaposan megkavart fordulók és szabályok között is el kellett igazodnia.

Eredetileg úgy terveztük, hogy az első forduló az INFO kiállításon, egy szórólapon lesz, majd ezt követi a májusi újságban megjelenő második teszt. De mivel mi is pontosan tudtuk, hogy az olvasók nagy része nem jut ki az INFO-ra, elhatároztuk, hogy a szórólap kérdéseit felpakoljuk a CD-re, így senki nem esik el a részvételtől. Na, ez az, amit elfelejtettem, pedig még az újságban is hivatkoztunk rá, sőt, azt mondtuk, hogy ott lesz a játékszabály is! Khm, méltó büntetés volt az a kb. 80 telefon, amit cserébe kaptam. A júniusi CD-n már ott díszelgett a teszt, az elnézést kérés, a magyarázat. Végül minden visszaállt a normális kerékvágásba. Legalábbis mi ezt hittük. Aztán amikor június végén nekiálltunk feldolgozni a megfejtéseket, egy kicsit megdöbbszünk.

Itt jön a képbe az a bizonyos jelige dolog. Történt, hogy az utolsó utáni pillanatban nem volt nagy kedvünk nyomtatványjellegű, név, cím, telefon stb. mezőket kreálni a szórólagra – amúgy sem lett volna jó, ha félórán keresztül kell töltögetni –, így kitaláltuk, hogy megelégszünk egy jeligével, ami alapján párosítjuk majd a két fordulót. Lehet, hogy nem hangsúlyoztuk agyon, de nyilvánvaló, hogy

párosítani csak azt lehet, aki ugyanazzal a jeligével küldte vissza a második forduló megfejtéseit is, mint amit bedobott az INFO kiállításon a gyűjtőládába. Erre 104 emberből (ennyi volt érvényes szelvények száma – 159-ből), 21 volt képes. Ebbe nincsenek benne azok, akik a júniusi CD-n olvastak után mindkettőt beküldték egyszerre (9 fő!). Volt továbbá 16 olyan boríték, amely csak második fordulóra érkezett megfejtést rejtett, de jelige nélkül. Nos, velük nem tudtunk mit kezdeni.

Végül is összesen 29 értékelhető megfejtésünk maradt, amiből 26 versenyzőt nagy szeretettel üdvözöl Steve Ballmer a Microsoft elnöki székéből (Bill Gates, ha jól tudom, a CEO, de lehet, hogy még az se, az biztos, hogy nem elnök!). Azt hiszem, a három tökéletesen hibátlan megfejtést beküldő megérdemli, hogy név szerint megemlítsük őket: Győri Gábor (Miskolc), Németi László (Budapest) és Vass Barnabás (Teskánd). A szerencse végül Győri Gábornak kedvezett, így övé lett

a Microsoft Magyarország által felajánlott Sidewinder force-feedback kormány, a Pixel Multimedia

Kft. által felajánlott Diamond Monster Sound MX 300-as hangkártya, a Logitech Magyarország által felajánlott billentyűzet, és az ATEC Kft. által felajánlott drótnélküli fejhallgató.

Másik játékunk – a rakd össze az ajándékokról készült képet – azokat próbálta „honorálni”, akik mégis eljutottak az INFO-ra, meglátogattak minket, majd megvették a májusi PC-X-et is. Értetlenül állunk azon megfejtések előtt, amelyről az illető nem tépte le az első képrészletet (talán, nem akart részt venni a játékban). Ennél is jobban meglepődünk a beküldött egyik vagy másik képrészletnek – lehet, hogy bővebben kellett volna elmagyarázni, hogyan kell puzzle-t játszani. Végül azért 36 kép visszajutott hozzánk, közülük a soroláson Nagy Péteré (Diósd) lett a Borkutime Kft. által felajánlott Casio G-Shock karóra.

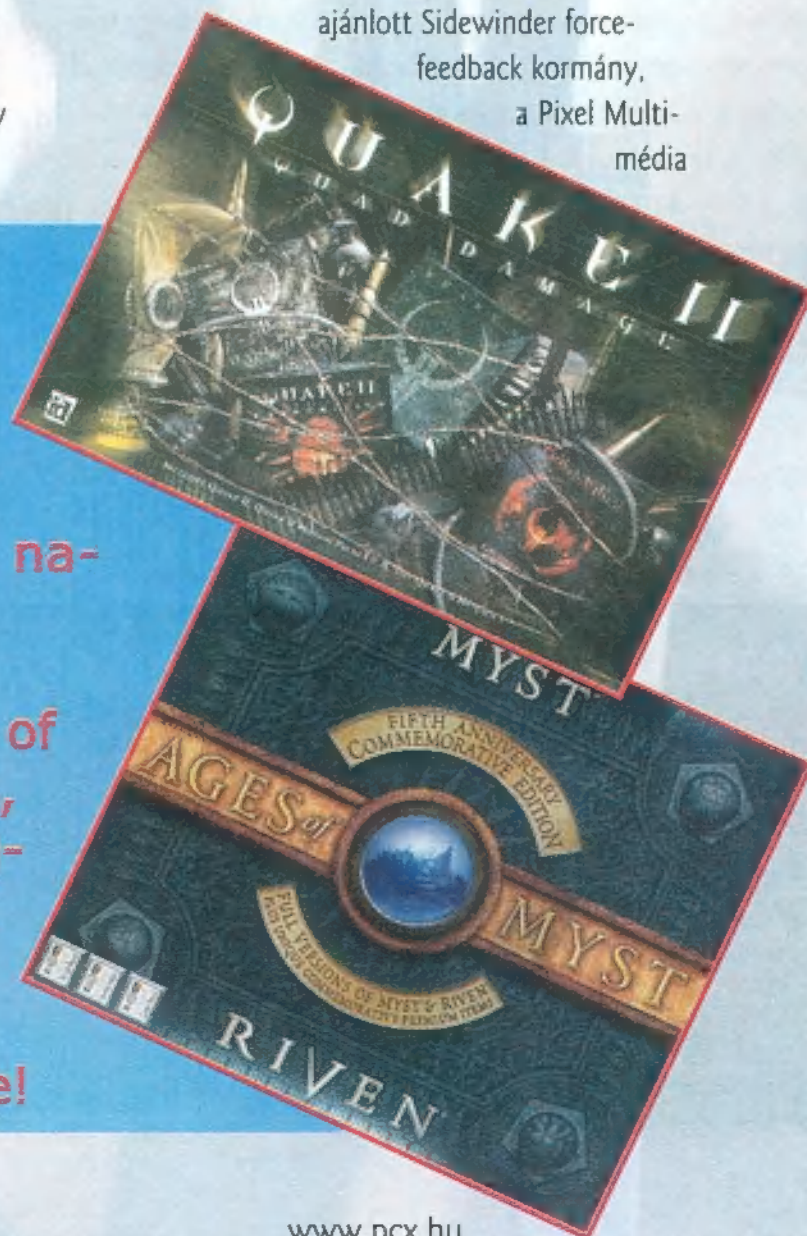
Mindenkinek köszönjük a részvételt, győzteseinknek gratulálunk.

Azok se búsuljanak, akik nem nyertek! Lesz még Nagy Játék máskor is!



Hűsítő, nyári fejtörő

Találd ki, melyikre van nagyobb szükséged, egy Quake II „Összes Művekre”, vagy egy Ages of Myst ötödik évfordulós, díszkiadásra? A megfejtést a mellékelt sarokkal együtt küldd el címünkre!



Ready
COMPUTERS

**SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET,
BEMUTATÓTEREM, SZERVÍZ**

BP. 1054 VADÁSZ U. 36.
TEL.: 331-05-18 FAX: 311-86-71
RÉSZLETES ÁRLISTA:
2-333-666/1310#
H-P.: 9⁰⁰-18⁰⁰ Szo.: 9⁰⁰-13⁰⁰
WWW.READY.HU

Számítástechnikai alkatrészek, tartozékok, kiegészítők széles választékával, internet szolgáltatásokkal várjuk kedves vásárlóinkat.

Igényeik szerint összeállított számítógépek 1+2 év garanciával

OTP áruvásárlási hitelre már 20% befizetésével hazaviheti számítógépét!
Helyszíni ügyintézés,
20-300 ezer Ft hitelösszeg.

READY COMPUTER KFT.

VIRTUAL WORLD

JÚLIUS 1 ÉS JÚLIUS 30 KÖZÖTT BÁRMELY ÜZLETÜNKBEN TAGSÁGI KÁRTYÁT VÁLTÓ KEDVES LÁTOGATÓNK

1000 FT

KEDVEZMÉNYT KAP A KÁRTYA ÁRÁBÓL, AMELY IGY CSAK 4990.- FT-BA KERÜL, ÉS AZ AKCIÓ IDEJE ALATT EGY EROTIKUS CD-T IS ADUNK

MELLÉ AJÁNDÉKBA



AKCIÓ!

Átrium Mozi
1024 Bp Margit krt. 55
tel.: 316-0186

Mammut Üzletház
1022 Bp Lövőház u 8 II em.
tel.: 345-8141

Alfa CD center
1148 Bp Őrs Vezér tere
tel.: 2222-350

Újlaki Üzletház
1036 Bp Bécsi u 34-36
tel.: 250-5200/122

A KLUBTAGSÁG ELŐNYEI:

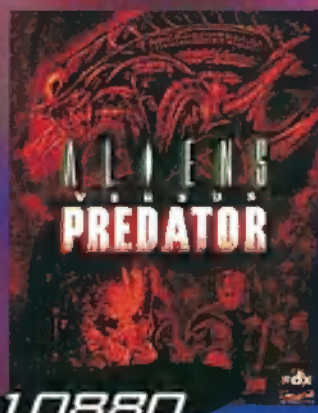
- 10% KEDVEZMÉNY MINDEN VÁSÁRLÁS ALKALMÁVAL
- HAVI HÍRLEVELÜNKBŐL MINDIG TÁJÉKOZÓDHATSZ A PC-S JÁTÉKPIAC AKTUÁLIS HÍREIRŐL, ÉRDEKESSEGEIRŐL
- AZ ÁLTALAD KIVÁLASZTOTT PROGRAMOT VÁSÁRLÁSI KÖTELEZETTSÉG NÉLKÜL OTTHON KIPRÓBÁLHATOD
- A TAGSÁGI ÖRÖKÖS, NEM KELL MEGÚJÍTANI!



9880



9880



10880



9880



9880

STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM
MENACE

NEED FOR
SPEED 4

ALIENS VERSUS
PREDATOR

MECHWARRIOR 3

STAR WARS
EPISODE I
RACER

Alpha Centauri	9880
Army Men 2	9880
Baldur's Gate	9880
Blood 2	9880
Carmageddon	3880
Chaos Gate	10880
Civilization-Call to Power	9880
Darkening-Privateer 2	3880
European Air War	10880
Fallout 2	9880
Game Rage	3880
Hardline	1880
Half Life	9880
Heroes of M&M III	9880
Lula I-II Pack	9880
Jane's WWII Fighters	9880
M.A.X. 2	5880
Myth 2	5880
Oddworld: Abe's Exoddus	9880
Pro Boarder	9880
Pinky & the Brain	9880
Resident Evil 2	9880
Settlers 3	7880
Shogo - M.A.D. (HUN)	6880
SimCity 3000	9880
Superbike Championship	9880
Tomb Raider 3	9880
Turok 2	9880

Caesar 3	9880
Carmageddon 2	7880
Commandos Mission	7880
Championship Manager 3	9880
Delta Force	9880
Earth 2140 + Miss.	4880
F-16 Agressor	10880
Filmlexikon	5880
Get Medieval	5880
Heretic 2	4880
Imperialism 2	9880
Jack Orlando	2880
Jövő Titkai	7880
Knights & Merchants (HUN)	5880
Lands of Lore 3	9880
Might & Magic VI	5880
Outlaws	4880
Official F1 Racing	9880
Rage of Mages	5880
Recoil	8880
Sanitarium	9880
Settlers 3 Mission Disk	3880
Sin	9880
Sin Mission	7880
Turok	3880
Trespasser	9880
Worms Armageddon	9880
X-Wing Alliance	9880

Az alábbi programokat már most jegyezd elő, hogy a megjelenése napján exkluzív ajándékkal az országban a legjobb áron kaphasd meg!

TA: Kingdoms	Dungeon Keeper 2
Duke Nukem 4ever	Tiberian Sun
Diablo 2	Daikatana

AKCIÓS ÁRAINK

Agent Armstrong	1880
Atlanta	1880
Bad Mojo	2480
Critical Path	990
Darklight Conflict	2880
Deathmatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	1880
Heroes of M&M II	3880
King Dengotti	1880
Magic Carpet	1880
Neo Hunter	990
Sabre Ace	2880
Virus	2480
Woodruff	2480
X-Men	1880

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT ÉS RÉSZZLETES ÁRLISTÁNKÉRT MIVJA ÜZLETEINKET.

DUNGEON

KEEPER 2



BULLFROG



HA A KÁOSZ
EGET VERŐ,



SEGÍT A TŰL-
VILÁGI ERŐ,



A GONOSZ
A NYERŐ!

GONOSZNAK LENNI ISMÉRT JÓ...



Nyerj egy
élet-
nagyságú
HORNY-t

Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078

Kiemelt forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp, Lövőház u.2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp, Pozsonyi u.14. Tel: 359-0576
576 Kbyte Shop Pólus Center, Center Court 237. Tel: 419-4117 • CD-Galaxis 1114 Bp, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszk park 1. Tel: 26/541-583 • CORA
Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. Tel: 23/515-582 • FOTEX Records Virgin Megastore Duna Pláza 1135 Bp, Váci út 178. Tel: 465-1105 • FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. Tel: 52/
428-027 • FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u. 8. Tel: 62/481-835 • FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruháza Tel: 88/427-489 • HERTA Bp, XV. Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel: 419-
4020 • HERTA Bp, Kerepesi út 73. (Plazza Üzletközpont) Tel:262-3164 • HERTA Bp, Dohány u.37. Tel: 322-7846 • HERTA Bp, Könyves K.u.12-14. (Lurdy-ház) Tel: 456-1131 • Juventus Team 1145 Bp,
Róna u.161. Tel: 221-5453 • Kim Soft Multimédia CD-Shop, 1067 Bp, Teréz krt. 23. 302-8996 MediaMarkt Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel: 347-1650 • Office Depot Pólus Center 1152 Bp,
Szentmihályi út 131. Tel: 414-2300 • Office Depot Kecskemét Pólus Róna Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820 • Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634 • Vannaheim Art
bolthálózat 1063 Bp, Andrássy út 86. Tel: 302-2984 • Virtual World Alfa CD-Center 1148 Bp, Őrs Vezér tér 23. Tel: 222-2350 • Virtual World Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 56. Tel: 316-0186 • Virtual
World Mamut Üzletház 1024 Bp, Lövőház u. 2-6. Tel: 345-8141 • Virtual World Újlaki Üzletház 1036 Bp, Bécsi út 34. Tel: 250-5200